

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *LUDO* UNTUK  
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS  
SISWA KELAS X SMK PI AMBARUKMO 1 SLEMAN YOGYAKARTA**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



Oleh  
Rafika Annur Rokhimah  
NIM 14204241034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2020**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul Pengembangan Media Permainan Ludo untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, April 2020

Pembimbing,



Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.  
NIP. 19580314 198503 2 001

## PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul *Pengembangan Media Permainan Ludo untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 12 Mei 2020 dan dinyatakan lulus.

### Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dra. Siti Sumiyati, M.Pd.	Ketua Penguji		12 Juni 2020
Herman, S.Pd., M.Pd.	Sekretaris Penguji		18 Mei 2020
Dr. Dwiyanto Djoko Pranowo, M.Pd.	Penguji Utama		18 Mei 2020

Yogyakarta, Juni 2020  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Dr. Dra. Sri Harti Widystuti, M.Hum  
NIP. 19621008 198803 2 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

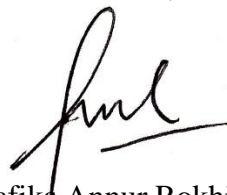
Nama : Rafika Annur Rokhimah  
NIM : 14204241034  
Program Studi : Pendidikan Bahasa Prancis  
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *LUDO*  
UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN  
BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA SMK PI  
AMBARUKMO 1 SLEMAN YOGYAKARTA

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil dari pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 20 April 2020

Penulis,



Rafika Annur Rokhimah

NIM. 14204241034

## **MOTTO**

Jika ada orang yang mencibirmu, maka balas dengan pujian.

Jika ada orang yang merendahkanmu, maka balas dengan penghormatan.

Jika ada orang yang memukulmu, maka balas dengan belaian.

Jika ada orang yang ingin menghancurkan mimpimu, maka jauhilah orang itu.

Balas semua keburukan dengan hal yang positif dan doa.

**-R.A.R-**

*If you can't fly, then run.*

*If you can't run, then walk.*

*If you can't walk, then crawl.*

*Even if you have to crawl, gear up.*

**-BTS Not Today-**

*Stay positive.*

**-And-**

## **PERSEMBAHAN**

Karyai ini aku persembahkan untuk :

1. Allah SWT
2. Bapak dan Mamak tercinta
3. Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis
4. Saudara-saudaraku,
5. Teman-temanku Pendidikan Bahasa Prancis,
6. Sahabat-sahabatku
7. Mas Danang, seseorang yang InsyaAllah calon suami masa depan

## KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai dengan rencana. Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta” ini disusun untuk memenuhi sebagian syarat guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Pelaksanaan penelitian ini, penulis mendapat dukungan dari banyak pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Allah SWT atas segala bentuk nikmat, rahmat dan berkah-Nya.
2. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Dr. Dra. Sri Harti Widyastuti, M. Hum., selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
4. Dr. Maman Suryaman, M.Pd., selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Dr. Roswita Lumban Tobing, M.Hum., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Dra. Siti Sumiyati, selaku Dosen Pembimbing yang penuh kesabaran dalam membimbing penulis menyelesaikan skripsi dengan baik.
7. Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A., selaku ahli media dalam penelitian ini.
8. Herman, M.Pd., selaku ahli materi dalam penelitian ini.
9. Dosen-dosen Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.
10. Bapak dan Ibu serta seluruh keluarga yang selalu memberikan doa, dukungan dan nasehat sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik,

11. Semua sahabat dan teman-temanku jurusan Pendidikan Bahasa Prancis angkatan 2014 yang telah membantu dan memberikan semangat dalam menyelesaikan skripsi,
12. Semua pihak yang telah mendukung terselesainya skripsi ini.

Peneliti mengakui bahwa penyusunan tugas akhir skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu peneliti senantiasa berharap kritik dan saran yang dapat membangun penelitian ini dari semua pihak untuk perbaikan selanjutnya. Harapan penulis semoga penelitian ini bermanfaat bagi pihak lainnya.

Yogyakarta, April 2020  
Peneliti

Rafika Annur Rokhimah



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>xvi</b>
<b>EXTRAIT .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	4
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	6
G. Batasan Istilah .....	6
<b>BAB II KAJIAN TEORI .....</b>	<b>7</b>
A. Deskripsi Teori.....	7
1. Tinjauan Pembelajaran .....	7
2. Pembelajaran Bahasa Asing .....	8
3. Tinjauan Keterampilan Berbicara .....	10
a. Hakikat Keterampilan Berbicara .....	10
b. Tujuan Keterampilan Berbicara.....	11

c. Teknik Pembelajaran Keterampilan Berbicara .....	12
4. Tinjauan Media Pembelajaran .....	14
a. Pengertian Media Pembelajaran .....	14
b. Tujuan Media Pembelajaran .....	15
c. Fungsi Media Pembelajaran.....	16
d. Manfaat Media Pembelajaran .....	18
e. Pemilihan Media Pembelajaran .....	19
f. Klasifikasi Media Pembelajaran .....	20
5. Media Permainan <i>Ludo</i> .....	24
a. Pengertian Permainan <i>Ludo</i> .....	26
b. Karakteristik Media Permainan <i>Ludo</i> .....	26
6. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dalam Permainan <i>Ludo</i> .....	28
B. Penelitian yang Relevan .....	33
C. Kerangka Berpikir .....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>36</b>
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	36
B. Lokasi Penelitian .....	36
C. Subjek Penelitian .....	37
D. Prosedur Pengembangan .....	37
1. Analisis .....	37
2. Desain .....	37
3. Pengembangan.....	38
4. Implementasi .....	38
5. Evaluasi .....	38
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Jenis Data .....	39
G. Penilaian Produk .....	40
H. Instrumen Penelitian .....	40
I. Teknik Analisis Data .....	44

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>47</b>
A. Hasil Penelitian .....	47
1. Tahap Analisis .....	48
2. Tahap Desain .....	55
3. Tahap Pengembangan .....	56
4. Tahap Implementasi .....	75
5. Tahap Evaluasi .....	78
B. Pembahasan .....	79
C. Keterbatasan Penelitian .....	81
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>83</b>
A. Kesimpulan .....	83
B. Saran .....	84
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>85</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>88</b>
<b>RÉSUMÉ .....</b>	<b>154</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Instrumen Angket Penilaian Ahli Materi .....	41
Tabel 2. Instrumen Angket Penilaian Ahli Media .....	42
Tabel 3. Instrumen Angket Tanggapan Siswa .....	43
Tabel 4. Nilai Kualitas Media oleh Ahli Materi, Ahli Media, Siswa dan Guru ....	45
Tabel 5. Kategori Skor Kelayakan Media oleh Ahli Materi .....	45
Tabel 6. Kategori Skor Kelayakan Media oleh Ahli Media .....	46
Tabel 7. Kategori Skor Kelayakan Media oleh Siswa dan Guru .....	46
Tabel 8. Hasil Validasi oleh Ahli Materi .....	59
Tabel 9. Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap Pertama .....	61
Tabel 10. Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap Kedua .....	62
Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan .....	77
Tabel 12. Hasil Penilaian Guru .....	76
Tabel 13. Hasil Penilaian Media Keseluruhan .....	78

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I. Kerucut Pengalaman E. Dale .....	23
Gambar 2. Papan Permainan <i>Ludo</i> .....	29
Gambar 3. Contoh Kartu Nama ( <i>la fiche</i> ) .....	30
Gambar 4. Contoh Kewarganegaraan dalam Kartu Soal ( <i>la nationalité</i> ) .....	31
Gambar 5. Contoh Profesi dalam Kartu Soal ( <i>la profession</i> ) .....	32
Gambar 6. Bagan Model ADDIE .....	47
Gambar 7. Tampilan Media Permainan <i>Ludo</i> Bahasa Prancis .....	58
Gambar 8. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi .....	59
Gambar 9. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama .....	61
Gambar 10. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua .....	62
Gambar 11. Sampul Depan Kotak <i>Ludo</i> Sebelum Direvisi .....	64
Gambar 12. Sampul Depan Kotak <i>Ludo</i> Setelah Direvisi .....	64
Gambar 13. Sampul Belakang Kotak <i>Ludo</i> Sebelum Direvisi .....	65
Gambar 14. Sampul Belakang Kotak <i>Ludo</i> Setelah Direvisi .....	65
Gambar 15. Papan <i>Ludo</i> Sebelum Direvisi .....	66
Gambar 16. Papan <i>Ludo</i> Setelah Direvisi .....	66
Gambar 17. Kartu Soal <i>Facile</i> Sebelum Direvisi .....	67
Gambar 18. Kartu Soal <i>Facile</i> Setelah Direvisi .....	67
Gambar 19. Kartu Soal <i>Moyenne</i> Sebelum Direvisi .....	68
Gambar 20. Kartu Soal <i>Moyenne</i> Setelah Direvisi .....	68
Gambar 21. Kartu Soal <i>Difficile</i> Sebelum Direvisi .....	69

Gambar 22. Kartu Soal <i>Difficile</i> Setelah Direvisi .....	69
Gambar 23. Buku Pedoman Materi Sebelum Direvisi .....	71
Gambar 24. Buku Pedoman Materi Setelah Direvisi .....	72
Gambar 25. Buku Petunjuk Permainan Sebelum Direvisi .....	73
Gambar 26. Buku Petunjuk Permainan Setelah Direvisi .....	74
Gambar 27. Grafik Skor Tanggapan Siswa .....	76
Gambar 28. Grafik Skor Tanggapan Guru .....	77
Gambar 29. Grafik Hasil Penilaian Keseluruhan .....	79

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

### LAMPIRAN I

1. <i>Storyboard</i> .....	88
2. Naskah Materi .....	91
3. Silabus Kelas X.....	100
4. RPP.....	102
5. Daftar Hadir Siswa .....	110

### LAMPIRAN II

1. Instrumen Angket Kebutuhan Siswa.....	111
2. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi .....	114
3. Instrumen Angket Validasi Ahli Media .....	115
4. Instrumen Angket Tanggapan Siswa dan Guru .....	117

### LAMPIRAN III

1. Lembar Validasi Ahli Materi .....	118
2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Pertama .....	122
3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Kedua .....	127
4. Lembar Tanggapan Siswa .....	131
5. Lembar Penilaian Guru .....	137

### LAMPIRAN IV

1. Skor Validasi Ahli Materi .....	140
2. Skor Validasi Ahli Media Tahap Pertama .....	141
3. Skor Validasi Ahli Media Tahap Kedua .....	143
4. Skor Tanggapan Siswa .....	145
5. Skor Penilaian Guru .....	146

### LAMPIRAN V

1. Surat Permohonan Surat Ijin Penelitian .....	147
2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	149

### LAMPIRAN VI

1. Jadwal Penelitian dan Pengembangan .....	150
2. Tampilan Media Permainan <i>Ludo</i> .....	151
3. Dokumentasi .....	153

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *LUDO* UNTUK  
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS  
SISWA SMK PI AMBARUKMO 1 SLEMAN YOGYAKARTA**

oleh

**Rafika Annur Rokhimah  
14204241034**

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan tema *donner l'identité* (menyatakan jati diri) dan mengukur kelayakan media tersebut agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran di SMK/SMA.

Penelitian ini menggunakan langkah penelitian dan pengembangan (*research and development*) ADDIE, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap implementasi atau uji coba lapangan dilaksanakan di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman pada siswa kelas X PH 1 dengan jumlah responden 16 siswa.

Hasil penelitian berupa produk pengembangan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis dengan tema *donner l'identité*. Penilaian kelayakan materi sebesar 91% berkategori “sangat baik”. Penilaian kelayakan media sebesar 92% berkategori “sangat baik”. Hasil penilaian tanggapan siswa sebesar 83% berkategori “sangat baik”. Sedangkan penilaian tanggapan guru sebesar 78% berkategori “baik”. Berdasarkan hasil keseluruhan kelayakan tersebut dapat disimpulkan bahwa media permainan *Ludo* layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di SMK/SMA.

Kata kunci : media pembelajaran, permainan *Ludo*, kelayakan media



# **DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU DE *LUDO* POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION ORALE DES APRENANTS DE SMK PI AMBARUKMO 1 SLEMAN**

**Par**

**Rafika Annur Rokhimah  
14204241034**

## **EXTRAIT**

Cette recherche a pour but de développer le support pédagogique de jeu de *Ludo* pour la compétence d'expression orale dont le thème porte sur donner l'identité, et de mesurer la faisabilité du support pédagogique de jeu de *Ludo* pour l'apprentissage. Cette recherche utilise des étapes de recherche et développement ADDIE; ce sont l'analyse des problèmes, la conception du média pédagogique, le développement du média pédagogique, l'examination du média pédagogique, et l'évaluation. Le test du support pédagogique a lieu à SMK PI Ambarukmo 1 Sleman, dans la classe X<sup>ème</sup> PH 1 dont les 16 apprenants y participent.

Le résultat de la recherche est le produit de développement du support pédagogique de jeu de *Ludo* dont le thème est donner l'identité pour l'apprentissage de la compétence de l'expression orale. Le jugement de la faisabilité de matériel a obtenu le score de 91%, c'est la score qui appartient à la catégorie "très bien". Le jugement de la faisabilité du média a obtenu le score de 92 %, ceci entre également dans la catégorie "très bien". La réponse d'enseignant a obtenu le score de 83%, c'est partie dans la catégorie "très bien", et les réponses des apprenants ont obtenu le score de 78%, ce la fait partie de la catégorie "bien". Basée sur ces résultats de la recherche, on peut conclure que le support pédagogique de jeu de *Ludo* peut être utilisé pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale aux apprenants de SMK.

Les mots clés : le média d'apprentissage, le jeu de *Ludo*, l'expression orale

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Belajar merupakan suatu kegiatan tersusun yang mengubah tingkah laku seseorang baik bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Proses pembelajaran melibatkan peserta didik berperan aktif dalam berinteraksi dengan media atau sumber belajar lain guna mengembangkan potensi dirinya yang difasilitasi oleh pengajar. Hal ini sesuai dengan Peraturan Pemerintah RI No. 19/2005, Pasal 19, berbunyi :

“proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologi peserta didik”.

Sistem pendidikan di Indonesia dirancang untuk mencapai tantangan global, oleh karena itu pemerintah mempersiapkan peserta didik ikut serta dalam pembelajaran bahasa asing di sekolah yang meliputi, bahasa Inggris, bahasa Jerman, bahasa Mandarin, bahasa Jepang, dan bahasa Prancis. Tidak semua bahasa asing dipelajari di sekolah-sekolah, namun hanya sekolah tertentu yang mengajarkan satu atau lebih bahasa asing. SMK PI Ambarukmo Yogyakarta merupakan salah satu sekolah yang mengajarkan bahasa Inggris dan bahasa Prancis sebagai salah satu mata pelajaran wajib tempuh oleh peserta didik.

Suatu pembelajaran bahasa asing tidak luput dengan adanya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek keterampilan, yaitu

menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan berbahasa tersebut memiliki hubungan yang erat, karena semuanya merupakan satu kesatuan. Sebagai salah satu keterampilan berbahasa, berbicara merupakan suatu keterampilan yang dipelajari setelah didahului oleh keterampilan menyimak. Keterampilan menyimak diperoleh ketika seseorang masih dalam masa anak-anak. Berbicara erat kaitannya dengan menyimak, membaca, dan menulis. Berbicara dan menyimak merupakan kegiatan komunikasi secara langsung.

Terkait dengan keterampilan berbicara yang dilaksanakan pada SMK PI Ambarukmo, peserta didik antusias berpartisipasi dalam pembelajaran bahasa Prancis. Hal ini terlihat ketika peserta didik menjawab sapaan guru dengan semangat dan lantang. Peserta didik aktif bertanya mengenai cara pelafalan kata atau kalimat dengan cara mencatat sebelum dan sesudah bertanya, namun cenderung kurang berperan aktif dalam mengerjakan soal tertulis. Mereka juga kesulitan mengekspresikan idenya secara spontan untuk berbicara bahasa Prancis.

Di sisi lain, teknik mengajar guru yang monoton dan kurangnya media pembelajaran mengakibatkan siswa bosan dalam belajar. Guru cenderung menyampaikan materi dengan metode ceramah (*preaching method*) sehingga peserta didik menjadi pasif. Selain itu, guru lebih menggunakan media proyeksi layar LCD dalam menampilkan materi, kemudian meminta peserta didik untuk mencatat. Oleh karena itu diperlukan media yang menarik dan menyenangkan.

Pada umumnya peserta didik mengisi jam istirahat atau waktu luang dengan bermain, misalnya bermain *game* di ponsel maupun permainan dalam bentuk tertentu. Kebiasaan dalam bermain tersebut membuat peneliti berinisiatif untuk

menggunakan permainan sebagai media pembelajaran agar peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajarnya. Dalam hal ini, perlu upaya untuk memilih model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktivitas pembelajaran bahasa Prancis di SMK PI Ambarukmo. Media yang dikembangkan adalah permainan *Ludo*.

Permainan *Ludo* merupakan jenis permainan papan petak tradisional yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang. Permainan ini menuntut para pemain untuk berlomba-lomba menjalankan pion atau bidak sesuai dengan nilai lemparan dadu dari *start* sampai *finish*. Pemain yang mencapai *finish* pertama adalah pemenang. Permainan *Ludo* ini dimodifikasi peneliti dengan menambahkan komponen berupa kartu soal cerita yang diperoleh dari beberapa kotak bertanda dan dilengkapi kunci jawaban untuk mengkonfirmasi jawaban siswa.

Media permainan *Ludo* ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berbicara siswa melalui rangkaian gambar animasi yang terdapat pada kartu soal untuk dirangkai menjadi sebuah kalimat atau cerita. Rangkaian soal disusun secara bertingkat mulai dari membuat sebuah kalimat, hingga bercerita berdasarkan rangkaian gambar. Media permainan *Ludo* dipilih karena permainan ini bersifat menarik dan menyenangkan, sehingga siswa antusias dalam proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan media yang berjudul “Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta.”

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa permasalahan yang berkaitan dengan pengembangan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara siswa SMK PI Ambarukmo adalah sebagai berikut.

1. Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.
2. Siswa mengalami kesulitan berbicara secara spontan di kelas.
3. Teknik mengajar guru yang monoton mengakibatkan siswa bosan.
4. Media yang digunakan kurang bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah merupakan penyempitan ruang lingkup masalah yang dikaji agar hasil penelitian lebih fokus. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan dan mengetahui tingkat kelayakan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah, maka peneliti merumuskan masalah untuk dikaji lebih lanjut pada bab pembahasan yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo?

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan sasaran yang ingin dicapai dalam suatu penelitian. Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

1. Mengembangkan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo.

### **F. Manfaat Penelitian**

1. Secara teoretis
  - a. Memperkaya ilmu pengetahuan hasil penelitian di bidang media pembelajaran.
  - b. Menjadi bahan referensi untuk penelitian yang sejenis selanjutnya.
2. Secara praktis
  - a. Bagi mahasiswa, penelitian ini mampu memberikan informasi dan referensi pemikiran tentang penggunaan media permainan untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis.
  - b. Bagi peneliti. penelitian ini diharapkan menjadi sarana penerapan ilmu yang telah diperoleh selama perkuliahan di jurusan Pendidikan Bahasa Prancis UNY.
  - c. Bagi penelitian selanjutnya, penelitian ini mampu memberikan referensi peneliti tentang pengembangan media permainan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

## G. Batasan Istilah

Penulis membatasi istilah pada setiap variabel, agar tidak terjadi salah penafsiran dalam penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran adalah serangkaian proses atau kegiatan untuk menghasilkan alat bantu belajar yang dikembangkan sesuai materi pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa.
2. Media permainan *Ludo* adalah media pembelajaran berupa papan persegi berpetak disertai beberapa kartu berisi soal dalam bentuk gambar yang dapat diungkapkan dalam kalimat sederhana untuk memperkenalkan identitas orang lain. Media ini dapat dimainkan oleh 2-4 orang dengan menjalankan bidak masing-masing sesuai nilai lemparan dadu mencapai *finish*.
3. Keterampilan berbicara adalah salah satu keterampilan berbahasa untuk menyampaikan ide dan gagasan kepada orang lain secara lisan dengan mempresentasikan identitas orang lain, seperti nama, usia, tempat tinggal, kewarganegaraan dan profesi.
4. Kelayakan media adalah penilaian terhadap kualitas media dan materi pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan Pembelajaran**

Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20/2003, istilah pengajaran mengalami perubahan mendasar menjadi pembelajaran. Pengajaran merupakan istilah yang mewakili peranan dominan guru sebagai pengajar, sedangkan pembelajaran lebih menunjuk siswa berperan aktif sekaligus mengoreksi peranan dominan guru. Secara teoretis dikenal dengan istilah Pembelajaran Berpusat Siswa yang bersifat strategis dan inovatif, sehingga siswa berpengalaman belajar bagaimana cara belajar yang lebih dominan (Dananjaya, 2013: 25-26).

Sesuai dengan Kurikulum 2013, sekolah diharapkan menerapkan pembelajaran yang berpusat siswa. Pembelajaran dalam hal tersebut siswa dilibatkan ke dalam pengalaman yang difasilitasi oleh guru sehingga siswa mengikuti pengalaman tersebut dengan melibatkan pikiran, emosi, termasuk kegiatan yang mendorong kreatifitas siswa. Oleh karena itu, siswa mampu memecahkan masalah, mencari informasi dari sumber lingkungan sekitar guna memproduksi kesimpulan sebagai pengetahuan (Dananjaya, 2013: 27).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses aktivitas yang menghubungkan siswa dengan sumber belajar untuk mendorong siswa bekerjasama mencapai tujuan belajar dalam memecahkan masalah, bertukar pikiran, menganalisis, mengevaluasi, dan mengambil keputusan, guna memperbaiki dan meningkatkan prestasi siswa.



## **2. Pembelajaran Bahasa Asing**

Seiring berkembangnya sistem pendidikan di Indonesia, semakin besar kebutuhan siswa dalam pembelajaran bahasa asing guna menghadapi komunikasi global. Saat ini hampir seluruh jenjang pendidikan memasukkan bahasa asing sebagai mata pelajaran. Bahasa yang dipelajari oleh jenjang SD, SMP, dan SMA/ sederajat adalah bahasa Inggris. Dahulu bahasa Inggris dipelajari sebagai mata pelajaran tambahan bahkan hanya dipelajari di luar sekolah atau les. Namun saat ini bahasa Inggris menjadi mata pelajaran wajib setiap sekolah. Hal ini membuktikan bahwa bahasa asing sangat dibutuhkan oleh pembelajar.

### **a. Pembelajaran Bahasa Prancis di SMA**

Pembelajaran bahasa asing di sekolah merupakan langkah strategis untuk menghadapi era globalisasi yang saat ini menjadi kebutuhan siswa semakin besar. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang mayoritas dipelajari oleh pembelajar, namun pembelajaran bahasa asing di sekolah tidak hanya bahasa Inggris, tetapi juga bahasa asing lainnya, seperti bahasa Jepang, bahasa Mandarin, bahasa Arab, bahasa Jerman, dan bahasa Prancis. Beberapa bahasa asing berikut merupakan salah satu mata pelajaran peminatan dan disesuaikan dengan kebutuhan masing-masing sekolah.

Pembelajaran bahasa Prancis sebagai bahasa asing disebut dengan istilah *Français Langue Étrangère* (FLE). Pada pembelajaran bahasa Prancis terdapat empat komponen keterampilan berbahasa, yaitu *Compréhension Orale* (menyimak), *Production Orale* (berbicara), *Compréhension Écrite* (membaca), dan *Production Écrite* (menulis).

Selain empat keterampilan tersebut, terdapat pula tingkatan-tingkatan berbahasa Prancis dalam DELF (*Diplôme d'Étude en Langue Française*) dan DALF (*Diplôme Approfondi de Langue Française*), yaitu (1) A1 sebagai tingkat dasar atau pemula, (2) A2 sebagai tingkat menengah, (3) B1 sebagai tingkat lanjutan, (4) B2 sebagai tingkat independen, (5) C1 sebagai tingkat mahir, dan (6) sebagai tingkat mahir-plus (Tagliante, 2015: 3).

Terkait dengan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, siswa SMA/Sederajat memiliki kemampuan *niveau* A1. *Niveau* atau tingkatan ini termasuk tingkatan dasar atau pemula. Berdasarkan acuan CECR, *Conseil de l'Europe* (2001: 25), kemampuan berbicara *niveau* A1, yaitu:

*“Peut comprendre et utiliser des expressions familières et quotidiennes ainsi que des énoncés très simple qui visent à satisfaire des besoins concrets. Peut se présenter ou présenter quelqu’un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d’habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc. – et peut répondre au même type de questions. Peut communiquer de façon simple si l’interlocuteur parle lentement et distinctement et se montre coopératif.”*

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan berbicara peserta didik pada *niveau* A1, meliputi (1) dapat memahami dan menggunakan ekspresi sehari-hari serta ungkapan sederhana untuk memenuhi kebutuhan nyata/konkret, (2) peserta didik juga dapat memperkenalkan diri sendiri atau seseorang, (3) mengajukan pertanyaan kepada orang lain tentang dirinya, antara lain: tempat tinggalnya, hubungannya, dan apa yang dia miliki, demikian juga sebaliknya (4) dapat menjawab pertanyaan yang sama, serta (5) peserta didik mampu berkomunikasi dengan bahasa sederhana apabila lawan bicara berbicara perlahan-lahan dan jelas serta menunjukkan perilaku yang kooperatif.

Pada dasarnya pembelajaran bahasa Prancis digunakan di SMA/Sederajat pada kelas X, XI, dan XII, namun di SMK PI Ambarukmo hanya diajarkan pada kelas X dan XI. Berdasarkan kurikulum 2013, tingkatan siswa kelas X berada pada tingkat A1 atau tingkat dasar. Pada tingkat A1 ini siswa diharapkan mampu mengucapkan salam, memperkenalkan diri sendiri dan orang lain, seperti nama, usia, tempat tinggal, kewarganegaraan, dan profesi.

### **3. Tinjauan Keterampilan Berbicara**

#### **a. Hakikat Keterampilan Berbicara**

Keterampilan berbicara merupakan salah satu kompetensi keterampilan berbahasa. Berbicara menurut Tarigan (2015: 16) adalah kemampuan mengucapkan bunyi-bunyi artikulasi atau kata-kata untuk mengekspresikan, menyatakan atau menyampaikan pikiran, gagasan dan perasaan. Sedangkan keterampilan berbicara adalah adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang didahului oleh keterampilan menyimak, pada saat itulah kemampuan berbicara dipelajari (Tarigan, 2015: 2).

Adapun Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 241) yang mengemukakan tentang keterampilan berbicara adalah sebagai berikut.

“Keterampilan berbicara pada hakikatnya merupakan keterampilan mereproduksi arus system bunyi artikulasi untuk menyampaikan kehendak, kebutuhan perasaan, dan keinginan kepada orang lain. Keterampilan ini didasari oleh kepercayaan diri untuk berbicara secara wajar, jujur, benar, dan bertanggungjawab dengan menghilangkan masalah psikologis seperti rasa malu, rendah diri, ketegangan, berat lidah, dan lain-lain.”

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keterampilan berbicara merupakan kemampuan seseorang dalam mengucapkan bunyi-bunyi

artikulasi yang tertata dan memiliki makna untuk mengungkapkan gagasan dan mengekspresikan perasaan kepada orang lain.

Keterampilan berbicara merupakan salah satu dari keempat komponen keterampilan berbahasa. Dalam memperoleh keterampilan berbicara, umumnya dimulai dari menyimak, kemudian belajar berbicara, setelah itu membaca dan terakhir menulis. Keempat keterampilan tersebut saling berkaitan erat satu dengan lainnya yang dapat diperoleh dengan cara berlatih dan banyak berlatih (Tarigan, 2015: 1).

#### **b. Tujuan Pembelajaran Keterampilan Berbicara**

Tujuan berbicara menurut Tarigan (2015: 8) adalah menyampaikan kehendak, mengungkapkan, dan menerima pikiran, mengutarakan atau mengekspresikan perasaan serta menyetujui suatu pendirian atau keyakinan. Och and Winker (dalam Tarigan, 2015: 15), menambahkan bahwa pada dasarnya berbicara mempunyai tiga tujuan umum, yaitu (1) memberitahukan, melaporkan (*to inform*), (2) menjamu, menghibur (*to entertain*), dan (3) membujuk, mengajak, mendesak, meyakinkan (*to persuade*).

Adapun tujuan pembelajaran keterampilan berbicara yang dikemukakan oleh Iskandarwassid dan Sunendar (2011: 286-287) yang dibagi menjadi tiga tingkat, yaitu tingkat pemula, tingkat menengah, dan tingkat tinggi.

“Bagi tingkat pemula, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dirumuskan bahwa peserta didik dapat :

(1)melafalkan bunyi-bunyi bahasa, (2) menyampaikan informasi, (3) menyatakan setuju atau tidak setuju, (4) menjelaskan identitas diri, (5)

menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, (6) menyatakan ungkapan rasa hormat, dan (7) bermain peran.

Bagi tingkat menengah, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dirumuskan bahwa peserta didik dapat :

(1) menyampaikan informasi, (2) berpartisipasi dalam percakapan, (3) menjelaskan identitas diri, (4) menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, (5) melakukan wawancara, (6) bermain peran, dan (7) menyampaikan gagasan dalam diskusi atau pidato.

Bagi tingkat tinggi, tujuan pembelajaran keterampilan berbicara dirumuskan bahwa peserta didik dapat :

(1) menyampaikan informasi, (2) berpartisipasi dalam percakapan, (3) menjelaskan identitas diri, (4) menceritakan kembali hasil simakan atau bacaan, (5) berpartisipasi dalam wawancara, (6) bermain peran, dan (7) menyampaikan gagasan dalam diskusi, pidato, atau debat.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan dari pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada orang lain dengan memperhatikan aturan komunikasi dan tata bahasa Prancis secara baik dan benar agar tidak terjadi kesalahpahaman maksud antara pihak satu dengan pihak lainnya.

### **c. Teknik Pembelajaran Keterampilan Berbicara**

Nurgiyantoro (2012: 402-412) mengatakan bahwa teknik-teknik dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa target adalah sebagai berikut.

#### **1) Berbicara berdasarkan gambar**

Rangsang gambar yang dapat digunakan sebagai rangsang berbicara meliputi, gambar objek dan gambar cerita. Gambar objek merupakan gambar yang terdiri dari satu objek dan memiliki satu nama, serta tidak memiliki kaitan dengan gambar lainnya, seperti kendaraan, binatang, pakaian, alam, dan lainnya. Umumnya

rangsang gambar objek digunakan oleh peserta didik tingkat awal (TK/PAUD). Gambar cerita merupakan rangkaian gambar dalam kotak-kotak yang saling berkaitan satu dengan lainnya dan membentuk sebuah cerita. Rangkaian gambar ini menyerupai sebuah komik tanpa disertakan percakapan tertulis. Peserta didik ditugaskan untuk mencari makna dan menceritakan rangkaian gambar tersebut

## 2) Berbicara berdasarkan rangsang suara

Berbicara berdasarkan rangsang suara berupa suara yang berasal dari siaran radio atau rekaman yang sengaja dibuat untuk penelitian. Dalam pembelajaran bahasa Prancis, cara ini serupa dengan pembelajaran mendengarkan (*compréhension orale*), yaitu menyimak rekaman kemudian menjawab pertanyaan atau menyampaikan pendapat secara lisan.

## 3) Berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara

Berbicara berdasarkan rangsang visual dan suara merupakan gabungan dari rangsang gambar dan suara. Contoh rangsang ini adalah siaran televisi, video atau rekaman sejenis. Peserta didik ditugaskan mengamati gambar, gerakan, dan tulisan, sekaligus menyimak informasi yang berupa suara.

## 4) Bercerita

Berbicara dengan bercerita hampir sama dengan rangsang gambar, namun lebih luas lingkupnya. Tugas berbicara dengan bercerita ini meliputi, menceritakan kembali teks atau cerita (*retelling texts or story*), menceritakan pengalaman pribadi, dan lainnya. Bercerita biasanya dilakukan oleh pendidik tingkat tinggi.

## 5) Wawancara

Wawancara merupakan teknik yang umum digunakan untuk menilai kompetensi berbicara seseorang dalam suatu bahasa. Kegiatan wawancara ini dapat mempengaruhi mental peserta didik, sehingga kemampuan berbahasanya terpengaruh pula. Oleh karena itu penguji mengawali wawancara dengan memberikan pertanyaan yang mudah dijawab terlebih dahulu agar peserta didik memunculkan keberanian dan rasa percaya diri.

## 4. Tinjauan Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi kini semakin mendorong pembaharuan dalam proses pembelajaran. Hal tersebut mempengaruhi sistem pembelajaran dalam menggunakan fasilitas yang disediakan oleh sekolah untuk mengembangkan variasi proses pembelajaran. Guru dituntut untuk menggunakan fasilitas secara maksimal dalam membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) (dalam Sadiman, 2006: 7), media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audio visual serta peralatannya. Sedangkan Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan oleh seseorang untuk menyampaikan pesan/informasi.

Adapun Gagné (1970) yang menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Sementara itu, Briggs (1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan atau informasi serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film bingkai, dan lainnya (Sadiman, 2006: 6).

Dari pendapat-pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa dalam proses belajar. Pada konteks pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar untuk menyampaikan informasi, mengevaluasi, memecahkan masalah dan menarik kesimpulan yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dan dibaca guna mencapai tujuan pembelajaran.

#### **b. Tujuan Media Pembelajaran**

Tujuan utama media pembelajaran adalah untuk menyatukan aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Tiga aspek tersebut sangat penting dalam proses pembelajaran karena sebagai indikator keberhasilan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

- (1) Pada aspek afektif, kemampuan yang diharapkan siswa adalah kemampuan yang bersifat intelektual, meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), penerapan (*application*), penguraian/analisis (*analysis*), sintesis (*synthesis*), dan penilaian (*evaluating*).
- (2) Pada aspek kognitif, kemampuan yang dicapai siswa adalah berkaitan dengan rasa, sikap, dan tingkah laku. Kemampuan tersebut meliputi penerimaan (*receiving*), tanggapan (*responding*), penghargaan (*valuing*), pengaturan (*organization*), dan karakterisasi (*characterization*).



- (3) Pada aspek psikomotorik, kemampuan yang diharapkan siswa melalui media pembelajaran adalah kemampuan yang bersifat jasmaniah atau fisik, meliputi persepsi (*perception*), penyesuaian (*set*), tanggapan terbimbing (*guided response*), mekanisme (*mechanism*), tanggapan terbuka bersifat kompleks (*complex over response*), dan originesi (*origination*) (Indriana, 2011: 22).

### c. Fungsi Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran, media berfungsi untuk membawa informasi dari guru sebagai sumber, kepada siswa sebagai penerima. Penggunaan media sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi pada siswa. Selain membangkitkan motivasi siswa, media pembelajaran juga dapat membantu meningkatkan pemahaman dan memudahkan penafsiran informasi.

Sejalan dengan hal tersebut Levie & Lentz (dalam Arsyad, 2002: 16-17), mengemukakan bahwa terdapat empat fungsi media pembelajaran, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.

- (1) Fungsi atensi media yaitu menarik dan mengarahkan siswa untuk berkonsentrasi terhadap materi pembelajaran. Sebagian besar siswa tidak tertarik dengan materi pembelajaran yang tidak disukai, oleh karena itu penggunaan media yang efektif dapat mengarahkan perhatian siswa terhadap materi tersebut sehingga tidak membosankan.
- (2) Fungsi afektif dalam proses pembelajaran, media visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa yang terlihat dari minat belajar siswa, misalnya informasi yang berkaitan dengan masalah sosial atau ras.

- (3) Fungsi kognitif media visual berupa lambung atau gambar dapat melancarkan pencapaian tujuan untuk memahami informasi yang terkandung pada suatu gambar visual.
- (4) Fungsi kompensatoris dapat mengarahkan siswa mengorganisasikan informasi dan mengingatnya kembali. Sehingga media pembelajaran visual berfungsi untuk membantu siswa yang lambat dalam menerima dan memahami materi yang disajikan dalam teks atau verbal.

Secara umum, media pembelajaran memiliki fungsi (Sadiman, 2006: 17-18), yaitu sebagai berikut.

- (1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis maksudnya dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan.
- (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti objek terlalu besar dapat diganti dengan gambar, film bingkai, atau model; objek yang kecil dapat dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, atau gambar; gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*; kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan melalui rekaman film, video, maupun foto; objek yang terlalu kompleks misalnya mesin-mesin dapat disajikan dengan model, diagram, dan lainnya; serta konsep yang terlalu luas dapat divisualkan dalam bentuk *map* atau peta pada film, film bingkai, gambar, dan lainnya.
- (3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa

- (4) Media pembelajaran dapat mengatasi masalah guru dan siswa dalam lingkungan dan pengalaman yang berbeda serta dapat menimbulkan persepsi yang sama.

Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berfungsi untuk mengatasi hambatan dan kesulitan siswa dalam berkomunikasi, keterbatasan fisik, tingkat pemahaman, dan sikap pasif siswa di dalam kelas, serta upaya untuk memadukan pemahaman materi pembelajaran. Hambatan yang muncul dalam berkomunikasi tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, meliputi verbalisme, kesalahpahaman penafsiran, kurangnya perhatian, dan lingkungan belajar yang kurang nyaman.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Penggunaan media dalam proses pembelajaran membuat siswa memiliki pengalaman belajar yang lebih konkret agar tidak salah persepsi terhadap materi yang diajarkan. Hal ini dijelaskan oleh Kemp & Dayton (dalam Indriana, 2011: 47), bahwa media pembelajaran memiliki manfaat yaitu, (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai tujuan, (2) pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) melalui media, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat berlangsung di mana pun dan kapan pun, (7) sikap positif siswa dapat ditingkatkan, dan (8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Adapun Dananjaya (2013: 21) menyatakan bahwa media pembelajaran memiliki beberapa manfaat, yaitu sebagai berikut.

- (1) Proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- (2) Materi atau bahan pembelajaran akan lebih bermakna sehingga dapat lebih mudah dipahami dan dikuasai oleh siswa.
- (3) Metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi sehingga siswa tidak jenuh terhadap metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi di dalam kelas.
- (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, selain siswa mendengarkan uraian guru, siswa juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, dan mempraktikkan.
- (5) Penggunaan media pembelajaran dapat memingkatkan proses dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka fungsi dan manfaat media pembelajaran yaitu dapat digunakan untuk memotivasi minat belajar, mengarahkan perhatian siswa, menumbuhkan sikap positif siswa dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami dan menguasai materi pembelajaran terlepas dari keterbatasan ruang dan waktu.

#### **e. Pemilihan Media Pembelajaran**

Dasar pertimbangan dalam pemilihan media adalah terpenuhinya kebutuhan dan tercapainya tujuan pembelajaran. Dalam hal ini, Mc. M. Connel (dalam Indriana, 2011: 27-28), mengatakan bahwa untuk menentukan media pembelajaran maka dibutuhkan faktor-faktor, yaitu (1) kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, (2) kesesuaian dengan materi yang diajarkan (*instructional content*), (3) kesesuaian

dengan fasilitas pendukung, kondisi lingkungan, dan waktu, (4) kesesuaian dengan karakteristik siswa, (5) kesesuaian dengan gaya belajar siswa, dan (6) kesesuaian dengan teori yang digunakan.

Sementara itu, Reiser dan Dick (dalam Indriana, 2011: 34) menyeleksi beberapa faktor pemilihan media menjadi tiga kriteria utama, yaitu (1) kepraktisan berkaitan dengan mudah tidaknya media pembelajaran yang digunakan, (2) kelayakan siswa, yaitu layak atau tidaknya media terhadap tingkat pengalaman siswa, dan (3) kelayakan pengajar, yaitu layak tidaknya media dengan strategi pembelajaran yang telah direncanakan secara efektif dan efisien terhadap tujuan pembelajaran yang spesifik.

Dapat disimpulkan bahwa dalam memilih media pembelajaran yang baik perlu memperhatikan kriteria-kriteria yang telah dikemukakan oleh beberapa ahli. Kelayakan media pembelajaran ditentukan oleh desain yang kreatif, kualitas isi yang baik, dan gambar yang jelas dan menarik. Adapun dalam pembuatan media, harus bersifat rasional (sesuai dengan akal dan mampu dipikirkan oleh siswa), ilmiah (sesuai dengan kaidah ilmu pengetahuan), ekonomis (sesuai dengan kemampuan pembiayaan agar lebih efisien), dan praktis (dapat digunakan di mana pun dan kapan pun).

#### **f. Klasifikasi Media Pembelajaran**

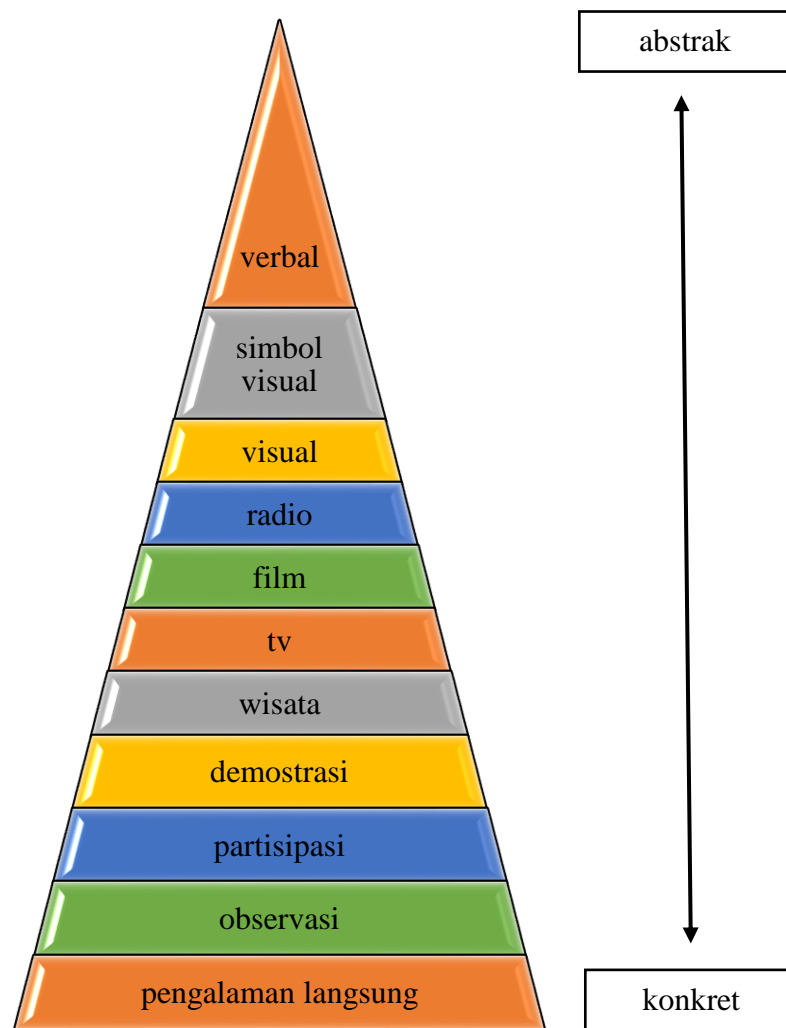
Media pembelajaran merupakan jembatan komunikasi antara siswa dengan pengajar yang berfungsi memberikan informasi terkait pengetahuan dan materi yang diajarkan. Oleh karena itu, untuk memahami media pembelajaran, perlu mengetahui klasifikasi dan macam-macam media pembelajaran.

Secara umum klasifikasi media pembelajaran, yaitu (1) mengutamakan kegiatan membaca simbol kata visual, (2) bersifat audio-visual-proyeksi, nonproyeksi, dan berbentuk tiga dimensi, (3) menggunakan teknik atau mesin, (4) merupakan kumpulan benda-benda atau bahan-bahan, dan (5) merupakan contoh dari tingkah laku guru.

Sedangkan Rudy Brezt (dalam Sadiman, 2006: 20) mengidentifikasi ciri utama media, yaitu suara, visual dan gerak. Visual dibedakan menjadi gambar, garis, dan symbol yang merupakan bentuk yang dapat ditangkap oleh indera penglihatan, sehingga terdapat 8 klasifikasi media, yaitu (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi-gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi-gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak.

Berkaitan dengan media visual, terdapat beberapa prinsip umum dalam penggunaan media visual yang efektif, yaitu (1) penggunaan gambar garis yang sederhana namun jelas, (2) penekanan kejelasan dan ketepatan gambar, (3) gambar harus mudah dibaca, (4) *caption* (keterangan gambar) perlu ditambahkan untuk memperjelas informasi yang sulit digambarkan, misalnya nama, tempat, objek, (5) warna harus digunakan secara realistic, dan (6) warna pemberian bayangan digunakan untuk mengarahkan dan membedakan komponen (Asyad, 2002: 90).

Adapun Edgar Dale menyatakan bahwa klasifikasi pengalaman digambarkan secara berurutan dari tingkat paling konkret ke tingkat paling abstrak, sehingga klasifikasi tersebut dikenal dengan nama kerucut pengalaman atau *cone of experience* (Sadiman, 2006: 8), sebagai berikut.



**Gambar1. Kerucut Pengalaman E. Dale**

E. Dale dalam Kerucut Pengalaman Dale (*Dale's Cone of Experience*) mengatakan:

“hasil belajar seseorang diperoleh melalui pengalaman langsung (konkrit), kenyataan yang ada di lingkungan kehidupan seseorang kemudian melalui benda tiruan, sampai kepada lambang verbal (abstrak). Semakin ke atas puncak kerucut semakin abstrak media penyampai pesan itu. Proses belajar dan interaksi mengajar tidak harus dari pengalaman langsung, tetapi dimulai dengan jenis pengalaman yang paling sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan kelompok siswa yang dihadapi dengan mempertimbangkan situasi belajar.”

Secara umum klasifikasi dan karakteristik media yang lazim digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu media grafis, media audio, dan media proyeksi diam.

- (1) Media grafis. Media grafis termasuk media visual yang berfungsi untuk menyampaikan pesan atau informasi yang dituangkan dalam simbol-simbol menyangkut indera penglihatan. Beberapa bentuk media grafis dalam pembelajaran, yaitu gambar atau foto, sketsa, diagram, bagan/*chart*, grafik (*graph*), kartun, poster, peta dan globe, papan flannel (*flannel board*), dan papan bulletin (*bulletin board*).
- (2) Media audio. Media audio merupakan kebalikan dari media visual, berfungsi menyampaikan pesan yang dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif, baik verbal (lisan) maupun non verbal yang menyangkut indera pendengaran. Beberapa jenis media audio, yaitu radio, alat perekam pita magnetic (*magnetic tape recording*), piringan hitam, dan laboratorium bahasa.
- (3) Media proyeksi diam. Media proyeksi diam (*still projected medium*) memiliki persamaan dengan media grafis yang menyajikan ransangan visual, karena banyak bahan-bahan grafis yang dipakai dalam media proyeksi diam. Perbedaannya terdapat pada media grafis secara langsung berinteraksi dengan pesan media sedangkan media proyeksi diam harus melalui proyektor untuk berinteraksi dengan pesan. Beberapa jenis media proyeksi diam, yaitu film bingkai (*slide*), film rangkai (*film strip*), *overhead projector* (OHP), proyektor tak tembus pandang (*opaque projector*), *microfiche*, film gelang (*loop film*), dan televisi.



## 5. Media Permainan *Ludo*

Media permainan merupakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan berinteraksi antar pemain mengikuti petunjuk dan aturan tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Sadiman (2008: 75), permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai suatu tujuan. Pembelajaran dalam permainan merupakan bentuk pembelajaran yang bertujuan untuk mencari dan menemukan jawaban melalui prosedur dan langkah-langkah aturan permainan yang harus diikuti selama pembelajaran berlangsung (Sanjaya, 2008: 203). Permainan dapat membuat suasana lingkungan belajar menjadi lebih menyenangkan sehingga siswa tidak bosan.

Media permainan *Ludo* termasuk pengembangan dari media visual, karena melibatkan indera penglihatan yang dirancang dengan gambar dan tulisan, yang dikemas dalam bentuk kartu permainan. Menurut Sunaryo (dalam Kustandi, 2013: 98), terdapat unsur-unsur media berbasis visual yang dapat digunakan sebagai panduan dalam merancang media permainan *Ludo* adalah sebagai berikut.

- 1) Garis, merupakan deretan titik yang menyambung dengan kerapatan tertentu atau berupa dua titik yang dihubungkan.
- 2) Bidang atau bentuk, merupakan unsur yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi, serta memiliki isi dan volume.
- 3) Warna, dalam pemilihan media visual harus mempertimbangkan keharmonisan warna. Beberapa istilah warna yaitu (1) warna primer merupakan warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain, terdiri

dari warna merah, kuning, dan biru. (2) Warna sekunder merupakan warna yang diperoleh dari campuran kedua warna primer, diantaranya warna ungu campuran dari warna merah dan biru, warna oranye campuran dari merah dan kuning, sedangkan warna hijau campuran dari kuning dan biru. (3) Warna tersier merupakan warna yang diperoleh dari campuran kedua warna sekunder. (4) Warna analogous merupakan deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya warna ungu menuju merah. (5) Warna komplementer merupakan warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya warna kuning dengan ungu, merah dengan hijau.

- 4) Keseimbangan (*balance*) merupakan pengaturan unsur visual dengan memperhatikan tampilan visual agar seimbang dan terlihat nyaman untuk dilihat.
- 5) Kesebandingan (*proportion*) merupakan perbandingan ukuran unsur-unsur yang sebanding atau sama besar. Penggunaan gambar dan kata-kata yang seimbang untuk ditampilkan agar mudah dilihat dan dibaca. Misalnya, pemilihan ukuran huruf yang tidak terlalu kecil namun cukup terlihat oleh pengguna.
- 6) Tampilan, pemilihan media visual harus mampu mempertahankan perhatian penggunanya. Terdapat gaya visual yang dibuat dalam desain yang berbeda disertai efek tak terduga untuk menarik perhatian dengan cara berinteraksi mengajak pengguna memberikan respon terhadap media.

### a. Pengertian Permainan *Ludo*

*Ludo* merupakan jenis permainan tradisional berbentuk papan berpetak yang dimainkan oleh 2 sampai 4 orang dengan menjalankan pion atau bidak masing-masing dari *start* sampai *finish* berdasarkan nilai lemparan dadu untuk mencapai tujuan memenangkan permainan. Terdapat beberapa istilah permainan *ludo* dalam berbagai negara, yaitu *Ludo* (Inggris dan Asia), *Parcheesi* (Amerika Serikat), *Parchis* (Spanyol), dan *Parques* (Columbia).

Permainan *Ludo* pada dasarnya serupa dengan permainan ular tangga dan monopoli yang menampilkan papan berpetak dilengkapi pion dan dadu. Perbedaannya terletak pada aturan permainan dan tujuan dari permainan itu sendiri. Permainan ular tangga berjalan mengikuti jalur berpetak yang terdapat tangga sebagai jalan pintas naik ke tingkat atas dan ular sebagai jebakan menuju tingkat bawah. Permainan *Ludo* selalu berjalan maju mengikuti jalur permainan tanpa bergerak mundur, kecuali berada di dalam petak yang sama dengan lawan, maka pemain terdahulu kembali ke dalam kotak *home*.

### b. Karakteristik Media Permainan *Ludo*

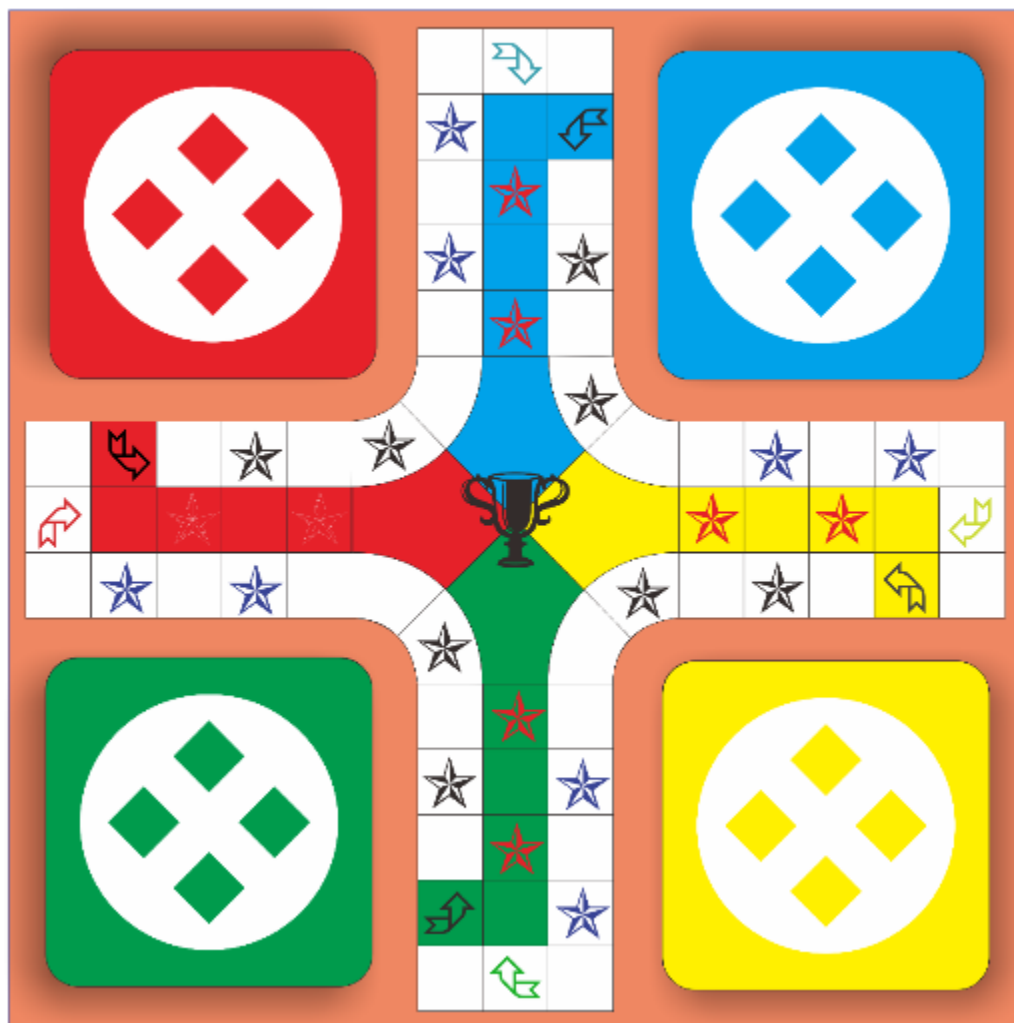
Media permainan *Ludo* memiliki sifat unik dan menyenangkan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di kelas. Selain itu media permainan *Ludo* efektif dalam membantu proses pembelajaran bahasa asing. Permainan *Ludo* memiliki karakteristik aturan permainan secara umum, yaitu papan berpetak ditandai dengan empat rumah pemain masing-masing berada di pojok papan. Keempat rumah tersebut memiliki warna secara umum biru, merah, hijau, dan kuning, dengan 4 bidak setiap rumah pemain.

Permainan dimulai dengan melempar sebuah dadu, dimana pemain dapat mengeluarkan bidak dari rumah apabila mendapatkan nilai dadu 6. Sedangkan pemain mendapatkan nilai dadu selain 6 maka menunggu giliran hingga mendapatkan nilai dadu 6. Pemain yang mendapatkan nilai dadu 6 maka dapat melempar dadu sekali lagi. Apabila terdapat dua bidak dengan warna berbeda maka bidak terdahulu harus tersingkir dan kembali ke dalam rumah, selanjutnya menunggu giliran keluar dari rumah.

Penjelasan permainan *Ludo* di atas merupakan aturan permainan secara umum pada permainan *Ludo* asli. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha memodifikasi permainan serta aturan yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan guru agar tercapainya tujuan pembelajaran khususnya pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis tingkat SMA/SMK.

Modifikasi media ini terdapat pada jumlah bidak yang dikurangi menjadi 1 bidak setiap pemain. Pengurangan jumlah bidak tersebut dilakukan karena adanya penambahan komponen kartu soal dalam permainan. Kartu soal ditambahkan sebagai hukuman untuk menguji kemampuan siswa dalam berbahasa Prancis. Soal atau pertanyaan yang terdapat dalam kartu soal memiliki tingkat kesulitan yang berbeda mulai dari tingkat dasar, lanjutan, dan sulit. Oleh karena itu, terdapat penanda khusus yang berisi kartu soal pada beberapa jalur kotak.

Berdasarkan unsur-unsur media visual, media permainan *Ludo* memperhatikan pemilihan warna, ukuran huruf, tampilan visual, keseimbangan antara gambar dan kalimat, serta pengaturan desain yang mudah digunakan oleh pengguna.



**Gambar 2. Papan Permainan *Ludo***

#### **6. Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis dengan Permainan *Ludo***

Pembelajaran melalui media permainan *Ludo* dalam keterampilan berbicara bahasa Prancis diharapkan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Penambahan kartu soal dengan tingkatan dasar, lanjutan, dan sulit memudahkan siswa belajar keterampilan berbicara secara berurutan. Adanya soal dan pertanyaan dalam kartu tersebut diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami dan aktif berbicara dalam pembelajaran bahasa Prancis.

Berdasarkan kemampuan berbicara *niveau A1* (dalam CECR, 2001: 25), yaitu:

*“Peut se présenter ou présenter quelqu’un et poser à une personne des questions la concernant – par exemple, sur son lieu d’habitation, ses relations, ce qui lui appartient, etc.”*

Peserta didik mampu memperkenalkan diri sendiri dan orang lain, misalnya tempat tinggal, hubungan dan lainnya. Dalam hal ini peserta didik dapat memperkenalkan orang lain dalam bentuk gambar animasi yang dituangkan dalam kartu soal. Materi dalam kartu soal permainan *Ludo* ini mengambil tema *identité*, dengan sub tema *présenter quelqu’un, la nationalité*, dan *la profession*.

a. *Présenter quelqu’un* (memperkenalkan orang lain)

*Présenter quelqu’un* serupa dengan *se présenter* yaitu memperkenalkan identitas yang dimiliki seseorang, berupa nama, kelahiran, tempat tinggal, dan profesi. Sebelum mempresentasikan identitas orang lain, maka terlebih dahulu mengetahui identitas orang tersebut. Kata kerja yang digunakan adalah *s’appeler*, *habiter*, *être* dan *avoir*, yang terlebih dahulu dikonjugasi sesuai subjeknya. Kalimat untuk memperkenalkan orang lain dapat dijelaskan menggunakan kartu nama sebagai berikut.



**Gambar 3. Contoh Kartu Nama (*la fiche*)**

Berdasarkan gambar tersebut, verba *s'appeler* digunakan untuk menyatakan nama, misalnya *elle s'appelle Shizuka Nakamura*. Verba *habiter* digunakan untuk menyatakan tempat tinggal, misalnya *elle habite rue Matsumoto à Tokyo*. Kemudian verba *avoir* digunakan untuk menyatakan usia, misalnya *elle a 22 ans*. Sedangkan verba *être* digunakan untuk menyatakan kewarganegaraan (*la nationalité*) dan profesi (*la profession*).

b. *La nationalité* (kewarganegaraan)

Peserta didik mampu menyatakan *la nationalité* atau kewarganegaraan dengan tepat yang digambarkan dengan lambang bendera pada kartu soal. Bentuk nomina dibedakan menjadi *masculin* untuk subjek laki-laki dan *féminin* untuk perempuan. Terdapat aturan untuk beberapa Negara yang bentuk kewarganegaraannya tidak dibedakan nomina *masculin* dan nomina *féminin*, seperti *Russie* (Negara Rusia) yang bentuk kewarganegaraan *masculin* dan *féminin* sama yaitu *Russe*.



**Gambar 4. Contoh Kewarganegaraan dalam Kartu Soal (*la nationalité*)**

Pada gambar tersebut menunjukkan sepasang laki-laki dan perempuan masing-masing membawa bendera Negara Jepang disertai kalimat “*quelle est sa nationalité?*”, yang bermaksud menanyakan kewarganegaraan pasangan tersebut. Sehingga peserta didik mampu menyatakan dengan dua kalimat sederhana, yaitu *il est japonais* (untuk laki-laki) *et elle est japonaise* (untuk perempuan).

c. *La profession* (profesi/pekerjaan)

Peserta didik mampu menyatakan *la profession* atau pekerjaan dengan tepat yang digambarkan dengan animasi sesuai konteks. Bentuk nomina pada *la profession* juga dibedakan menjadi *masculin* dan *féminin*. Adapun bentuk nomina yang sama antara bentuk *masculin* dan *féminin*, misalnya pada nomina *professeur* (guru), *médecin* (dokter), etc. Contoh dan kalimat untuk menyatakan *la profession* dijelaskan sebagai berikut.



Quelle est sa profession ?

**Gambar 5. Contoh Profesi dalam Kartu Soal (*la profession*)**



Gambar tersebut menunjukkan sepasang laki-laki dan perempuan yang sedang memasak dilengkapi dengan pakaian dan topi koki serta disisipi kalimat tanya “*quelle est sa profession?*”, yang bermaksud untuk menanyakan jenis pekerjaan seseorang pada gambar. Sehingga dapat disebutkan bahwa pekerjaan kedua orang tersebut adalah koki atau juru masak. Dengan demikian peserta didik dapat menyatakan kalimat, yaitu *il est cuisinier et elle est cuisinière*.

Penggunaan media permainan *Ludo* tersebut diharapkan peserta didik lebih mudah berbicara melalui soal bergambar sekaligus bermain yang menyenangkan dalam pembelajaran bahasa Prancis. Pembuatan soal yang bertingkat memudahkan peserta didik belajar secara bertahap, karena berbicara secara spontan menggunakan bahasa Prancis cukup sulit bagi pembelajar dasar atau setara dengan niveau A1. Merangkai kalimat dalam bahasa Prancis tidak dilakukan secara sembarang, karena bahasa Prancis teratur dalam menggunakan tata bahasa dan *vocabulaire*.

Oleh karena itu dengan dilakukannya pengembangan media permainan *Ludo* pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis untuk siswa kelas X adalah untuk mengamati kelayakan atau kesesuaian media dengan materi ajar serta mempermudah proses belajar agar lebih aktif berkreasi sambil bermain melalui media permainan *Ludo*. Selain itu peserta didik juga dapat melatih pikirannya menuangkan ide-ide/ gagasan-gagasan sebanyak mungkin.

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah yang dilakukan oleh Mufida Miftahul Jannah (2018) mahasiswa prodi Pendidikan Fisika Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ludo untuk Meningkatkan Penguasaan Materi dan Minat Belajar Fisika Peserta Didik SMA”*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran dan mengetahui peningkatan penguasaan materi fisika peserta didik serta mengetahui peningkatan minat belajar fisika peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran permainan *Ludo*.

Persamaan penelitian ini terkait pengembangan media pembelajaran permainan *Ludo* terhadap proses pembelajaran siswa tingkat atas (SMA/SMK). Mufida menyimpulkan hasil penelitian yaitu penguasaan materi rata-rata skor *pre-test* sebesar 42,07 dan *post-test* sebesar 68,71. Sehingga dapat disimpulkan bahwa semua peserta didik mengalami peningkatan penguasaan materi cukup variatif setelah menggunakan media yang telah dikembangkan.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh Wening Niki Yuntari (2019) mahasiswa prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul *“Pengembangan Media Pembelajaran Ludo Aksara Jawa untuk siswa Kelas IV di SD Negeri Berbah 2”*. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Wening dalam uji coba lapangan operasional menunjukkan tingkat validitas dan kualitas media masuk ke dalam kategori ‘sangat baik’ dengan jumlah rata-rata skor 63,7 dengan rata-rata 4,25.

Persamaan penelitian ini terletak pada pengembangan media yang digunakan yaitu media pembelajaran *Ludo* yang dikembangkan dengan metode penelitian R&D. Wening meneliti pengembangan media *Ludo* untuk kemampuan menulis aksara Jawa tingkat SD, sedangkan penelitian ini mengembangkan media *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis tingkat SMA.

Berdasarkan penjabaran dari dua penelitian yang berbeda namun memiliki kaitan yang relevan, oleh karena itu penelitian tersebut dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian ini.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pembelajaran bahasa asing di sekolah merupakan langkah awal menghadapi tantangan global. Oleh karena itu, sekolah wajib menyediakan pembelajaran bahasa asing. Bahasa Inggris merupakan bahasa asing yang hampir di seluruh jenjang sekolah mempelajarinya. Selain bahasa Inggris, adapun bahasa asing lain, seperti bahasa Jerman, bahasa Jepang, bahasa Mandarin, bahasa Arab, dan bahasa Prancis. Namun tidak semua bahasa asing diajarkan, hanya satu atau dua bahasa asing yang masuk kurikulum masing-masing sekolah.

Bahasa Prancis termasuk salah satu bahasa asing banyak dipelajari di beberapa sekolah tingkat SMA/Sederajat. SMK PI Ambarukmo merupakan salah satu sekolah yang menyediakan pembelajaran bahasa Prancis untuk kelas X saja. Sebagai siswa kelas X, tingkatan *niveau* yang diajarkan adalah niveau A1 atau tingkatan paling dasar. Pada niveau A1, siswa diharapkan mampu mengucapkan salam, mengenalkan diri sendiri dan orang lain.

Sebagai siswa yang dituntut untuk mempelajari bahasa Prancis, siswa SMK PI Ambarukmo termasuk siswa yang aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Namun siswa menjadi pasif dan jenuh ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal ini disebabkan karena siswa bosan terhadap gaya mengajar guru yang monoton. Guru lebih banyak menggunakan media LCD proyektor yang ditampilkan ke layar. Peran siswa hanya mengamati ke layar proyektor dan mencatat hal-hal yang ditampilkan di layar. Siswa tidak ikut berperan dalam pembelajaran karena guru lebih dominan memberikan ceramah dan menjelaskan secara lisan di depan kelas.

Siswa menginginkan metode pembelajaran yang tidak terlihat monoton dan menyenangkan serta siswa dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu peneliti mencoba membuat suatu media untuk membangun keaktifan siswa, yaitu dengan mengembangkan media permainan *Ludo* pada pembelajaran bahasa Prancis. Siswa dapat belajar berbicara bahasa Prancis sambil bermain. Penggabungan belajar dengan bermain sangat disukai oleh sebagian besar siswa. Dengan media yang telah dikembangkan dan dimodifikasi tersebut siswa mampu dan mudah memahami materi ajar.

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Metode penelitian merupakan suatu cara ilmiah yang digunakan untuk pengumpulan dan analisis data dalam meneliti masalah. Berdasarkan tujuannya, penelitian diklasifikasikan menjadi tiga jenis, yaitu penelitian dasar (*basic research*), penelitian terapan (*applied research*), dan penelitian pengembangan (*research and development*) (Sugiyono, 2010: 9).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research & Development/ R&D*). Menurut Goll, Gall & Borg (dalam Nusa Putra, 2015: 84), menjelaskan bahwa R&D dalam bidang pendidikan adalah model pengembangan yang digunakan untuk merancang produk baru kemudian diuji di lapangan secara sistematis, selanjutnya dievaluasi dan disempurnakan untuk memenuhi efektifitas dan kualitas.

Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan produk yaitu media permainan *Ludo* dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluations*) yang dikembangkan oleh Dick and Carry (dalam Mulyatiningsih, 2012: 195). Model ini dapat digunakan dalam pengembangan produk seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar.

##### **B. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman yang terletak di Jalan Cendrawasih No. 125, Mancasan Lor, Depok, Sleman, Yogyakarta 55283.

### C. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta berjumlah 21 siswa yang termasuk dalam kemampuan tingkatan dasar atau *niveau* A1. Sehingga materi yang disajikan dalam penelitian berkaitan dengan kemampuan subjek penelitian pada mata pelajaran Bahasa Prancis semester genap.

### D. Prosedur Pengembangan

Dalam mengembangkan produk baru pada penelitian ini, diperlukan langkah-langkah pengembangan model ADDIE, adalah sebagai berikut.

#### 1. *Analysis* (Analisis)

Langkah pertama yaitu peneliti menganalisis produk baru yang akan dikembangkan berdasarkan produk yang sudah ada. Dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi produk yang sesuai dengan tujuan belajar peserta didik, materi pembelajaran, dan strategi penyampaian dalam pembelajaran di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.

#### 2. *Design* (Desain)

Pada langkah kedua, peneliti merancang konsep dan komponen-komponen pengembangan produk baru, materi pembelajaran dan alat evaluasi hasil belajar. Dalam penelitian di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman ini, peneliti membuat rancangan produk yang dikembangkan dalam bentuk kerangka bagan (*flowchart*), *storyboard* dan rangkuman berdasarkan data yang diperoleh.

### 3. *Development* (Pengembangan)

Pengembangan dalam model ini berisi realisasi rancangan produk. Setelah dilakukan penyusunan desain produk, maka kerangka tersebut diwujudkan dalam bentuk produk baru yang siap diujicobakan. Pada penelitian ini, peneliti berupaya mengembangkan produk baru yaitu media permainan *Ludo* dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Media permainan *Ludo* dibuat berdasarkan unsur-unsur media visual dan kesesuaian materi pembelajaran. Setelah produk dibuat, maka produk perlu divalidasi oleh ahli materi dan ahli media serta revisi-revisi yang perlu diperbaiki guna memperoleh hasil yang maksimal agar produk layak untuk diujicobakan di lapangan.

### 4. *Implementation* (Implementasi)

Pada langkah implementasi ini, produk yang telah dikembangkan diujicobakan dalam kondisi yang nyata. Materi yang disampaikan sesuai dengan produk yang dikembangkan. Dalam hal ini, peneliti mulai menggunakan produk baru yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yaitu media permainan *Ludo* yang diujicobakan di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.

### 5. *Evaluation* (Evaluasi)

Langkah akhir dalam model pengembangan ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur kelayakan produk dan hasil belajar peserta didik terhadap produk yang dikembangkan, yaitu media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.

### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data perlu dilakukan untuk memperoleh data atau informasi dalam suatu penelitian. Secara umum, alat pengumpulan data dibedakan menjadi dua, yaitu tes dan non tes. Teknik non tes terdiri dari observasi, kuesioner atau angket, dan wawancara. Peneliti menggunakan teknik kuesioner atau angket untuk mengumpulkan data yang terkait dengan penelitian pengembangan media permainan *Ludo* ini.

### **F. Jenis Data**

Jenis data yang diperoleh dari angket penilaian ahli materi, ahli media, dan tanggapan siswa adalah data kualitatif dan data kuantitatif dengan menggunakan skala penilaian *Likert*, yaitu sebagai berikut.

#### **1. Data kualitatif**

Data kualitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil penilaian angket kualitas media dan tanggapan siswa yang berupa data verbal. Data kualitatif dari angket penilaian kualitas materi dan media serta tanggapan siswa dan guru dikategorikan sebagai berikut, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), C (Cukup), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

#### **2. Data kuantitatif**

Data kuantitatif merupakan data yang diperoleh dari hasil penilaian angket kualitas media dan tanggapan siswa yang berupa angka (skor). Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas materi dan media serta tanggapan siswa dan guru dikategorikan sebagai berikut, yaitu SB = 5, B = 4, C = 3, K = 2, dan SK = 1.



### **G. Penilaian Produk**

Penilaian produk pada penelitian ini, data digunakan untuk menjelaskan penilaian kualitas media permainan *Ludo* dalam pembelajaran dari ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa. Terdapat dua tahap penelitian dalam penilaian produk, yaitu sebagai berikut.

1. Tahap pertama, yaitu penilaian kualitas media yang dilakukan oleh ahli media dan ahli materi.
2. Tahap kedua, yaitu penilaian atau tanggapan yang dilakukan oleh siswa dan guru mata pelajaran.

### **H. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket penilaian kualitas media yang diajukan kepada ahli materi, ahli media, dan siswa kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Sleman serta guru mata pelajaran Bahasa Prancis. Penggunaan instrumen ini bertujuan untuk mengumpulkan data dan mengetahui komentar dan saran terkait produk yang dikembangkan.

#### **1. Instrumen Penilaian Ahli Materi**

Instrumen pada penelitian ini berisi indikator-indikator terkait dengan kualitas materi yang terdiri dari aspek isi pembelajaran, kebahasaan, dan penyajian. Instrumen penilaian kualitas materi dirangkum dalam bentuk angket (Hastuti, 2016: 93) yang telah dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan penelitian untuk diajukan kepada ahli materi, yaitu sebagai berikut.

**Tabel 1. Instrumen Angket Penilaian Ahli Materi**

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar						
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran						
3.	Kesesuaian materi pada tingkat kemampuan <i>niveau</i> A1						
4.	Keruntutan materi						
5.	Cakupan materi						
6.	Kejelasan penulisan materi yang disajikan						
7.	Kejelasan penulisan dalam buku petunjuk permainan						
8.	Kemudahan tingkat pemahaman materi						
9.	Penggunaan bahasa						
10.	Kesesuaian teks pertanyaan dan gambar dengan materi						
11.	Dukungan materi terhadap keaktifan peserta didik						
12.	Penyajian gambar yang menarik						
13.	Kebermanfaatan materi terhadap pembelajaran						
14.	Ketepatan penulisan materi secara gramatikal						
15.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran						
16.	Kualitas penyajian materi						
17.	Kualitas umpan balik						

## 2. Instrumen Penilaian Ahli Media

Instrumen ini berisi indikator-indikator terkait dengan kualitas media yang terdiri dari aspek fisik, desain tampilan, dan penggunaannya. Instrumen disajikan dalam bentuk angket (Hastuti, 2016: 101) yang telah dimodifikasi dengan 40 indikator, untuk diajukan kepada ahli media, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2. Instrumen Angket Penilaian Ahli Media

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
I	Aspek Fisik						
A.	Fisik Papan <i>Ludo</i>						
1.	Jenis kertas papan ( <i>ivory 260 gr</i> )						
2.	Ukuran papan (29x29cm )						
3.	Ketebalan kertas papan						
B.	Fisik Kartu						
4.	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 260 gr</i> )						
5.	Ukuran kartu (8,89x6,35cm)						
6.	Ketebalan kertas kartu						
C.	Fisik Buku Materi dan Petunjuk						
7.	Jenis kertas ( <i>HVS 80 gr</i> )						
8.	Ukuran kertas (8,89x6,35cm)						
D.	Fisik <i>Box</i> Kartu						
9.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 260 gr</i> )						
10.	Ukuran <i>box</i> (9,8x6,7cm)						
11.	Ketebalan kertas <i>box</i>						
E.	Fisik <i>Box</i> Permainan <i>Ludo</i>						
12.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 310 gr</i> )						
13.	Ukuran <i>box</i> (15x15cm)						
14.	Ketebalan kertas <i>box</i>						
F.	Fisik Dadu dan Bidak						
15.	Jenis kertas ( <i>ivory 230 gr</i> )						
16.	Ukuran dadu (2x2cm)						
17.	Ukuran bidak/pion (1,5x3cm)						
II	Aspek Desain Tampilan						
A.	Papan <i>Ludo</i>						
18.	Warna papan <i>Ludo</i>						
19.	Jenis gambar simbol						
20.	Ukuran dan warna simbol						
21.	Warna <i>cover</i> papan						
B.	Kartu soal						
22.	Ukuran dan warna gambar						
23.	Ukuran dan warna tulisan						
24.	Warna <i>cover</i>						
C.	Kartu materi dan petunjuk						
25.	Ukuran dan warna tulisan						
26.	Urutan penjelasan						
27.	Kelengkapan						

<b>D.</b>	<b>Box Kartu Soal</b>						
28.	Warna <i>box</i>						
29.	Ukuran dan warna gambar						
30.	Ukuran dan warna tulisan						
<b>E.</b>	<b>Box Permainan Ludo</b>						
31.	Warna <i>box</i>						
32.	Ukuran dan warna gambar						
33.	Ukuran dan warna tulisan						
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>						
34.	Menarik perhatian						
35.	Kemudahan penggunaan media						
36.	Kejelasan alur permainan						
37.	Belajar sambil bermain						
38.	Meningkatkan kognitif peserta didik						
39.	Meningkatkan motivasi belajar dan latihan secara mandiri						
40.	Mempermudah dalam mempelajari materi keterampilan berbicara bahasa Prancis						

### 3. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen penilaian dalam bentuk angket ini berisi tentang pendapat siswa kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Yogyakarta mengenai media yang dikembangkan yaitu permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. Instrumen Angket Tanggapan Siswa**

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek Pembelajaran						
1.	Kecakupan soal pada kartu untuk pencapaian kompetensi						
2.	Kecakupan soal pada kartu untuk memahami materi <i>donner l'identité</i>						
3.	Penggunaan media untuk mempermudah materi						
4.	Meningkatkan motivasi belajar siswa						

<b>B.</b>	<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
5.	Kemudahan penggunaan bahasa yang disajikan dalam materi						
6.	Kejelasan pertanyaan dalam kartu soal						
7.	Soal-soal disajikan dengan tingkatan untuk mempermudah pemahaman materi						
8.	Kemudahan soal-soal yang disajikan						
<b>C.</b>	<b>Aspek Tampilan Media</b>						
9.	Tampilan dan bentuk media yang disajikan menarik						
10.	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna						
11.	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media						
12.	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media						
13.	Kemudahan penggunaan buku petunjuk permainan						
14.	Kemudahan penggunaan media permainan <i>Ludo</i>						
15.	Penggunaan kemasan media yang unik						
16.	Kelengkapan media permainan <i>Ludo</i>						

Sumber: Ikhsan (2017: 26) yang telah dimodifikasi.

## I. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data kuantitatif yang diperoleh dari angket hasil penilaian kualitas media oleh ahli media, ahli materi dan tanggapan siswa, diubah ke dalam data kualitatif. Teknik mengkonversikan data ini menggunakan skala *Likert*, dengan memberikan skor 5 pada jawaban paling positif yaitu kategori Sangat Baik (SB), dan skor 4 untuk kategori Baik (B), skor 3 untuk kategori Cukup (C), skor 2 untuk kategori Kurang (K) dan skor 1 untuk kategori Sangat Kurang (SK). Teknik menganalisis data dalam penelitian ini adalah dengan mengubah nilai kategori menjadi skor dan menghitung kelayakan media menggunakan rumus.

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor

**Tabel 4. Nilai Skor Kualitas Media oleh Ahli Materi, Ahli Media, Guru dan Siswa**

Kategori	Lambang	Skor
Sangat Baik	SB	5
Baik	B	4
Cukup	C	3
Kurang	K	2
Sangat Kurang	SK	1

2. Kelayakan media

Untuk mengetahui tingkat kelayakan media maka perlu menganalisis skor. Penilaian berupa skor yang diperoleh dibagi dengan skor maksimal yang diharapkan kemudian dikalikan dengan 100. Rumus menghitung kelayakan media menurut Suharsimi Arikunto (2017: 68-69), adalah sebagai berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Skor maksimal pada angket penilaian oleh ahli materi = 85

**Tabel 5. Kategori Skor Kelayakan Media Oleh Ahli Materi**

Persentase (%)	Skor	Kategori
81 – 100	68 – 85	SB (Sangat Baik)
61 – 80	52 – 68	B (Baik)
41 – 60	35 – 51	C (Cukup)
21 – 40	18 – 34	K (Kurang)
0 – 20	0 – 17	SK (Sangat Kurang)

Skor maksimal pada angket penilaian oleh ahli media = 200

**Tabel 6. Kategori Skor Kelayakan Media Oleh Ahli Media**

<b>Persentase (%)</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
81 – 100	161 - 200	SB (Sangat Baik)
61 – 80	121 – 160	B (Baik)
41 – 60	81 – 120	C (Cukup)
21 – 40	41 – 80	K (Kurang)
0 – 20	0 – 40	SK (Sangat Kurang)

Skor maksimal pada angket penilaian tanggapan siswa dan guru = 80

**Tabel 7. Kategori Skor Kelayakan Media oleh Tanggapan Siswa dan Guru**

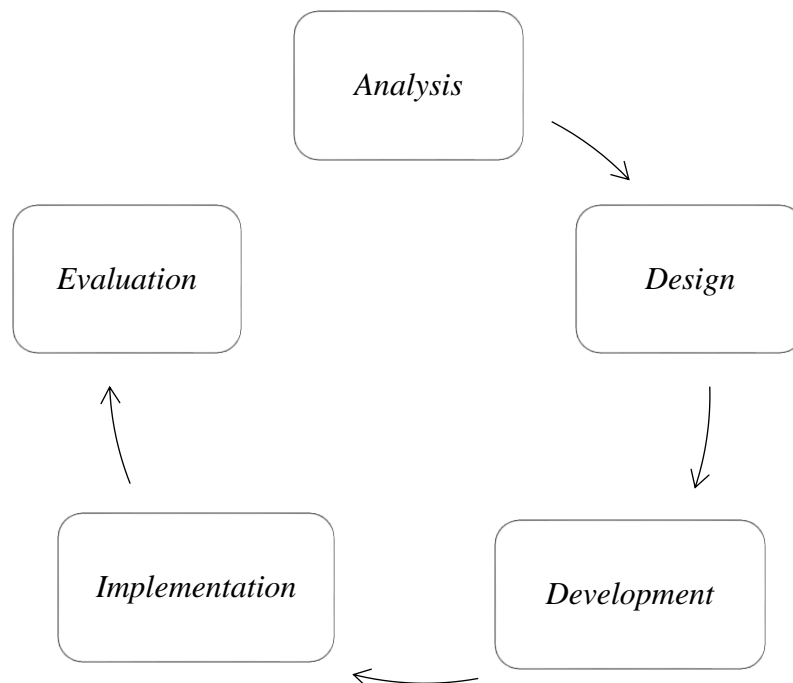
<b>Persentase (%)</b>	<b>Skor</b>	<b>Kategori</b>
81 – 100	65 - 80	SB (Sangat Baik)
61 – 80	49 – 64	B (Baik)
41 – 60	33 – 48	C (Cukup)
21 – 40	17 – 32	K (Kurang)
0 – 20	0 – 16	SK (Sangat Kurang)

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis ini menghasilkan media permainan *Ludo* yang berupa *box* berisi kelengkapan permainan disertai kartu soal. Penelitian ini menerapkan model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (dalam Mulyatiningsih, 2012: 195) melalui 5 tahap yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Berikut adalah bagan tahap-tahap yang digunakan untuk pengembangan produk dalam penelitian ini.



**Gambar 6. Bagan Model ADDIE**



### 1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis bertujuan untuk mengetahui masalah yang muncul dalam pembelajaran bahasa Prancis di SMK. Analisis dilakukan melalui metode pembelajaran, karakteristik peserta didik, materi ajar dan alat pembelajaran. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada guru mapel yang mengajar kelas X. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, karakteristik siswa berbeda ketika pembelajaran berlangsung saat jam pertama dan kedua dengan pembelajaran memasuki jam terakhir. Pada saat jam pertama dan kedua, siswa terlihat fokus memperhatikan pelajaran, namun memasuki jam terakhir, motivasi belajar siswa mulai menurun. Hal tersebut dapat terlihat siswa mulai tertidur, asyik mengobrol dengan temannya, dan siswa kurang bersemangat mengikuti pelajaran di kelas.

Adapun permasalahan metode yang dilakukan guru di kelas kurang memotivasi siswa untuk lebih fokus memperhatikan materi pembelajaran. Siswa cenderung mengamati dan mencatat materi dari papan tulis atau proyektor. Sehingga siswa lebih banyak menulis daripada berbicara. Berdasarkan hal tersebut, guru perlu mengembangkan media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, melibatkan siswa secara langsung untuk meningkatkan komunikasi dan motivasi siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan adalah media yang memiliki konsep belajar sambil bermain melalui pengembangan media permainan *Ludo* Bahasa Prancis.

Di samping permasalahan tersebut, adapun rangkuman tahap analisis meliputi analisis kebutuhan siswa, kurikulum, dan kompetensi, yang telah dilakukan adalah sebagai berikut.

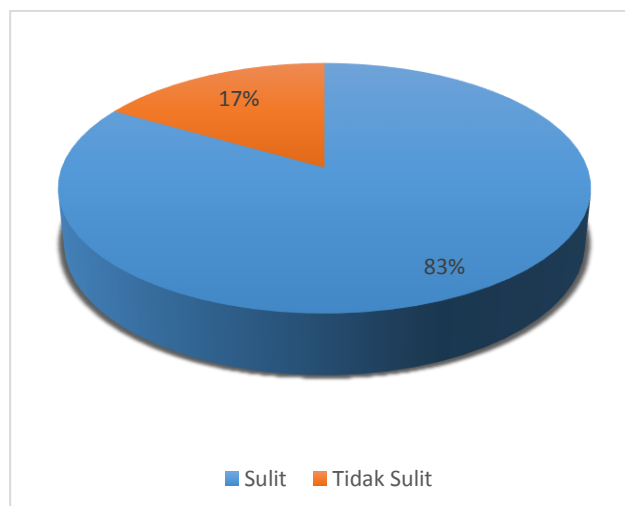
a. Analisis kebutuhan siswa

Setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan guru mapel, maka peneliti menyebarkan angket tentang kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran bahasa Prancis. Data hasil angket kebutuhan siswa kelas X PH 1 yang berjumlah 18 siswa adalah sebagai berikut.

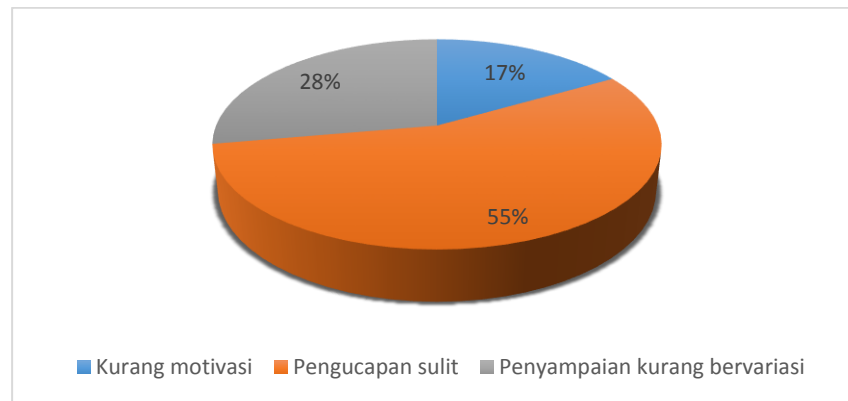
1) Siswa senang dan tertarik dengan mata pelajaran Bahasa Prancis



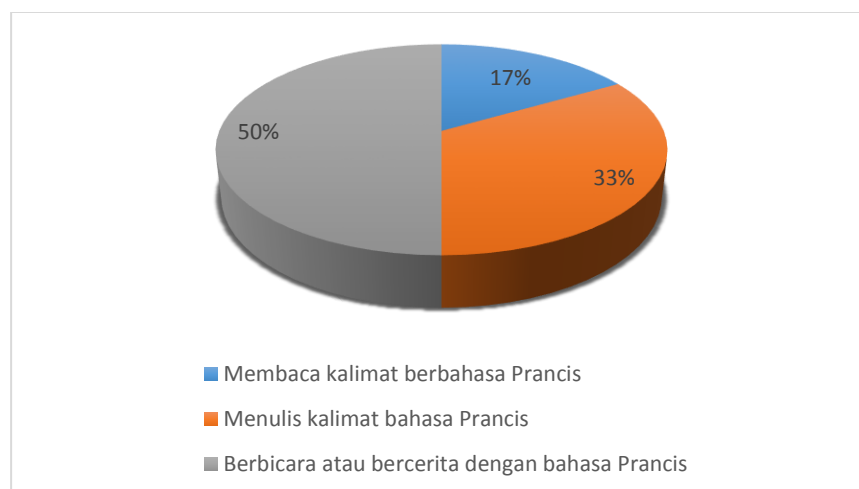
2) Pelajaran Bahasa Prancis merupakan pelajaran yang sulit



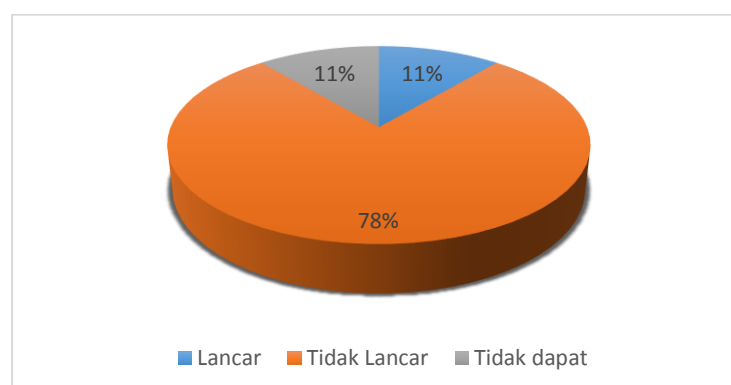
3) Terdapat faktor yang mengakibatkan pelajaran Bahasa Prancis sulit



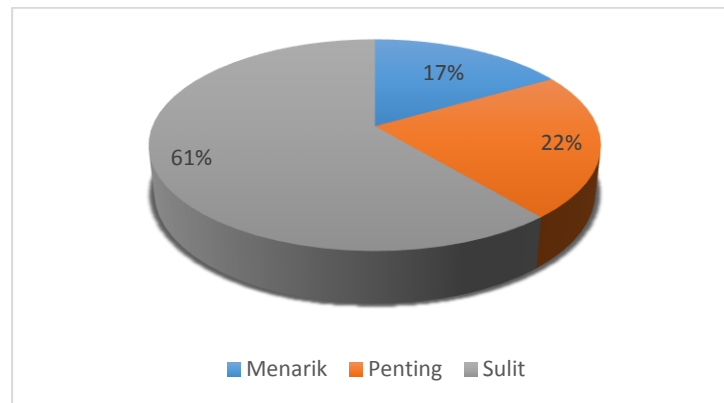
4) Kemampuan yang sulit dalam pembelajaran adalah berbicara atau bercerita menggunakan bahasa Prancis



5) Siswa mampu bercerita dengan bahasa Prancis secara lisan namun tidak lancar



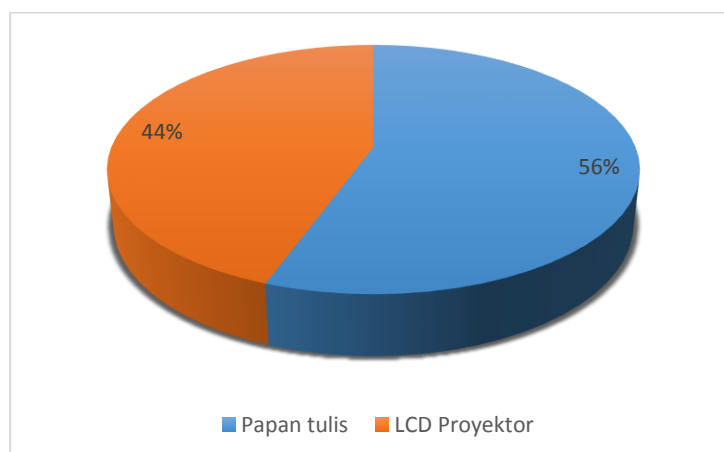
- 6) Keterampilan berbicara bahasa Prancis merupakan keterampilan berbahasa yang cukup sulit namun menarik dan penting untuk dipelajari



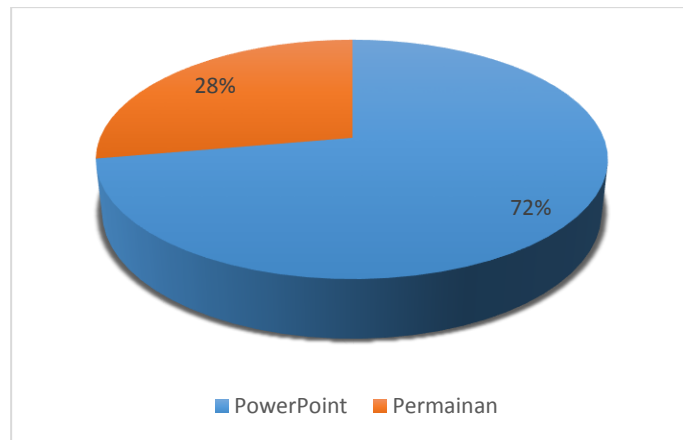
- 7) Siswa belajar bahasa Prancis menggunakan media yang diberikan oleh guru



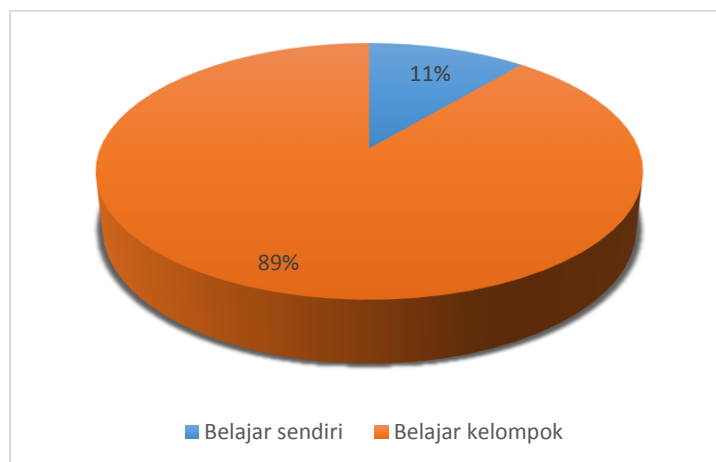
- 8) Papan tulis dan spidol merupakan alat yang sering digunakan oleh guru dalam pembelajaran



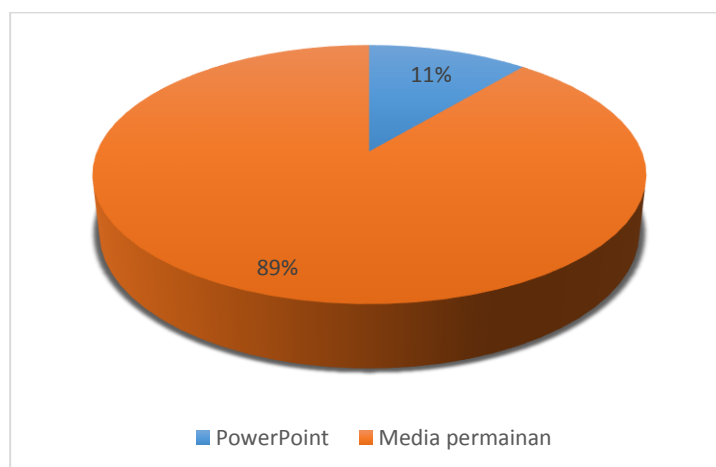
9) Media PowerPoint sering digunakan guru dalam pembelajaran



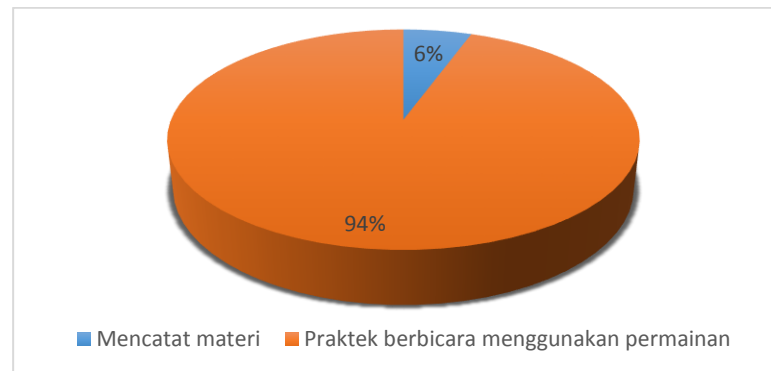
10) Siswa lebih menyukai belajar secara kelompok



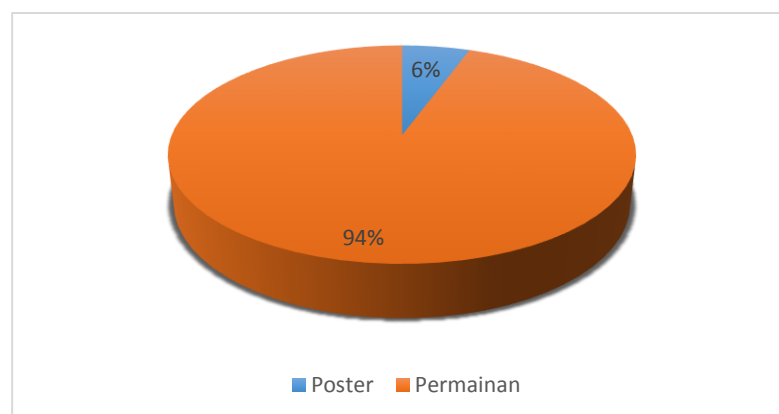
11) Siswa lebih menyukai belajar menggunakan media permainan



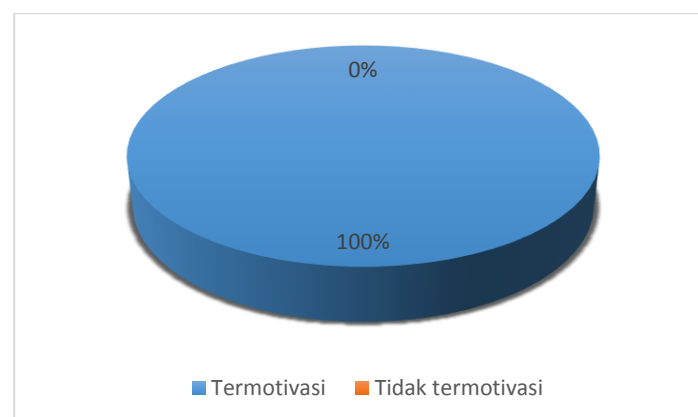
12) Siswa lebih menyukai praktek berbahasa Prancis menggunakan media permainan



13) Siswa menginginkan penggunaan media permainan papan atau kartu dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis



14) Dengan menggunakan media permainan tersebut, siswa lebih termotivasi untuk belajar



#### 15) Media permainan memudahkan siswa dalam berbicara bahasa Prancis



Dari analisis angket berikut, dapat disimpulkan bahwa siswa sangat tertarik dengan pelajaran Bahasa Prancis, namun siswa sulit untuk berbicara maupun bercerita menggunakan bahasa Prancis. Oleh sebab itu, siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, sehingga sebagian besar siswa memilih media permainan untuk memotivasi dan memudahkan pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis.

#### b. Analisis kurikulum

Selanjutnya pada tahap ini, peneliti mengetahui bahwa kurikulum yang digunakan sekolah merupakan kurikulum 2013, yang pada dasarnya kurikulum tersebut menekankan pembelajaran berpusat pada siswa (*student center*). Oleh karena itu, peneliti menyesuaikan isi konsep dalam pengembangan media yang melibatkan siswa sebagai pusat pembelajaran. Hal tersebut dilakukan dengan tujuan siswa memiliki tanggung jawab dan kerjasama serta lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c. Analisis kompetensi

Setelah mengetahui kurikulum yang digunakan, kemudian dilakukan analisis kompetensi yang meliputi materi pembelajaran. Kemampuan berbahasa Prancis yang dikuasai siswa kelas X merupakan kemampuan dasar atau *niveau A1*, yang umumnya siswa mampu mengucapkan salam, memperkenalkan diri sendiri dan orang lain secara lisan. Sesuai dengan kemampuan siswa kelas X dan silabus pembelajaran, maka materi yang dimuat dalam pengembangan media ini terkait memperkenalkan jati diri (*donner l'identité*) orang lain. Materi tersebut dipilih karena untuk memperkenalkan jati diri orang lain secara lisan melibatkan keterampilan berbicara bahasa Prancis. Oleh sebab itu, peneliti memilih materi tersebut yang selanjutnya dapat digunakan dalam pembuatan desain media.

2. Tahap Desain (*Design* )

Tahap desain atau perancangan ini bertujuan untuk merancang konsep dan komponen-komponen pada produk baru, yang meliputi materi, soal, aturan permainan, gambar, papan *Ludo*, kartu, sampul produk dan kelengkapan permainan.

a. Penyusunan materi, soal, dan aturan permainan

Peneliti menyusun materi yang dimuat dalam media permainan *Ludo* berdasarkan materi pada silabus mata pelajaran Bahasa Prancis siswa kelas X, yaitu terkait dengan menyatakan atau memperkenalkan jati diri orang lain. Kemudian disusun soal-soal bertingkat dari soal mudah, sedang, dan sulit, yang berbentuk gambar dan pertanyaan untuk dijawab secara lisan. Penggunaan kartu soal dalam media permainan *Ludo* ini merupakan modifikasi dari permainan *Ludo* pada



umumnya. Selanjutnya disusun aturan dan petunjuk permainan yang memudahkan peserta didik mengikuti alur permainan.

b. Pembuatan gambar, papan *Ludo*, kartu, dan sampul produk

Pembuatan gambar yang dimuat dalam media permainan *Ludo* disesuaikan dengan materi dan soal yang telah disusun. Peneliti membuat gambar pada papan *Ludo*, kartu soal dan sampul media menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*. Pada desain papan *Ludo* ini, peneliti membuat seperti papan *Ludo* pada umumnya, yang dimodifikasi dengan menyisipkan simbol-simbol penanda soal yang harus dijawab. Kartu soal didesain semenarik mungkin untuk memunculkan minat siswa. Setiap kartu memiliki 2 sisi yang bagian depan merupakan soal terdiri dari gambar, pertanyaan, dan nomor kartu. Sedangkan bagian belakang merupakan *background* jenis soal, yaitu warna abu-abu untuk soal *facile* (mudah), warna biru untuk soal *moyenne* (sedang), dan warna merah untuk soal *difficile* (sulit). Adapun pembuatan dadu dan bidak menggunakan aplikasi *Corel Draw X7* dengan merancang jaring-jaring kubus untuk dadu dan jaring-jaring limas segiempat untuk bidak.

3. Tahap Pengembangan (*development*)

a. Pembuatan media

Setelah media permainan *Ludo* dirancang dengan desain menggunakan aplikasi *Corel Draw X7*, selanjutnya peneliti menyetak desain untuk menghasilkan bentuk fisik media. Papan *Ludo* yang berukuran 29 x 29 cm dicetak menggunakan kertas ivory 260. Kemudian peneliti membuat sampul *box* dan bagian belakang kartu dengan simbol berbentuk bintang berwarna sebagai tanda tingkat kesulitan soal. Simbol bintang berwarna hitam untuk kartu soal *facile* (mudah), warna biru untuk

kartu soal *moyenne* (sedang), dan warna merah untuk kartu soal *difficile* (sulit). Kartu soal yang berukuran 8,89 x 6,35 cm berjumlah 48 buah, dengan masing-masing tingkat kesulitan kartu 16 buah, kemudian dicetak menggunakan kertas *ivory 260* dua sisi bolak-balik.

Peneliti juga membuat buku aturan permainan dan rangkuman materi singkat dengan ukuran sama dengan kartu soal berbentuk buku kecil. Tujuannya adalah agar memudahkan pemain mengikuti alur permainan dan memahami materi pada soal yang disajikan. Isi buku aturan permainan dan rangkuman materi dicetak menggunakan kertas *HVS 80gr* dan sampul buku menggunakan kertas *ivory 230*. Peneliti membuat bentuk bidak dan dadu lebih besar dari ukuran pada umumnya, karena mengikuti papan *Ludo* yang dibuat lebih besar pula. Bentuk dadu dibuat dengan jaring-jaring kubus berukuran 2 x 2 cm, sedangkan bentuk bidak menyerupai menara *Eiffle* yaitu limas segiempat berukuran 1,5 x 3 cm berjumlah 16 buah (4 buah bidak warna merah, 4 buah bidak warna kuning, 4 buah bidak warna hijau, dan 4 buah bidak warna biru), kemudian dicetak menggunakan kertas *ivory 230*.

Semua kelengkapan permainan tersebut dimasukkan dalam *box Ludo* berbentuk *slide* dengan ukuran 15 x 15 x 3 cm, dicetak menggunakan kertas *ivory 310*. Berikut adalah tampilan dan kelengkapan permainan *Ludo* sebagai media pembelajaran keterampilan bahasa Prancis siswa kelas X.



**Gambar 7. Tampilan Media Permainan *Ludo* Bahasa Prancis**

- 1) 1 lembar papan *Ludo* (29x29)cm
- 2) 1 buah buku panduan materi singkat
- 3) 1 buah buku aturan permainan
- 4) 1 set kartu soal *facile* (16 buah)
- 5) 1 set kartu soal *moyenne* (16 buah)
- 6) 1 set kartu soal *difficile* (16 buah)
- 7) 1 buah dadu
- 8) 1 set bidak (16 buah)

b. Validasi ahli materi

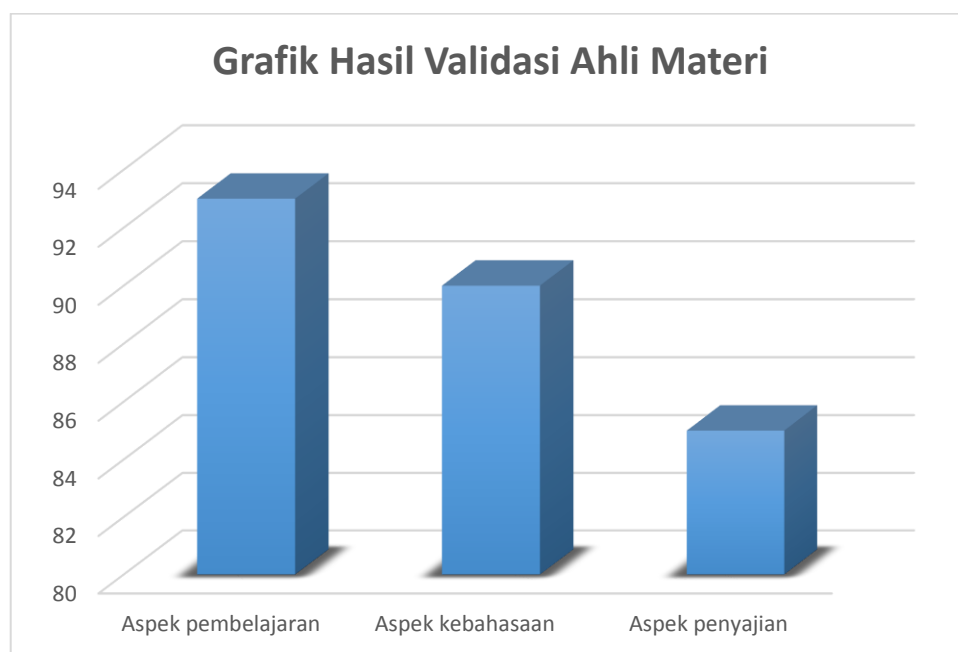
Media yang telah dibuat kemudian divalidasi oleh ahli materi yaitu Bapak Herman, M.Pd. selaku Dosen Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY. Validasi ini bertujuan untuk mengetahui pendapat ahli materi mengenai kualitas materi yang dikembangkan dengan permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo. Validasi dengan bentuk angket untuk ahli materi memiliki 17 indikator yang mencakup aspek isi pembelajaran, kebahasaan, dan penyajian. Peneliti menggunakan skala *Likert* untuk memperoleh data, yaitu skor jawaban 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik. Setelah data terkumpul, peneliti menganalisis skor penilaian menggunakan rumus kelayakan media (Arikunto, 2017: 69), yang membagi jumlah skor perolehan dengan skor maksimal kemudian dikalikan 100 untuk memperoleh persentase kelayakan.

**Tabel 8. Hasil Validasi oleh Ahli Materi**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek pembelajaran	42	45	93	Sangat Baik
2.	Aspek kebahasaan	18	20	90	Sangat Baik
3.	Aspek penyajian	17	20	85	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		77	85	91	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 8 diketahui bahwa materi yang disajikan pada media permainan *Ludo* ditinjau dari aspek pembelajaran diperoleh skor 42 dari skor maksimal 45 dengan persentase 93% yang berkategori “sangat baik”. Kemudian

skor yang diperoleh dalam aspek kebahasaan adalah 18 dari skor maksimal 20 dengan persentase 90% yang berkategori “sangat baik”. Selanjutnya dalam aspek penyajian materi pun diperoleh skor 17 dari skor maksimal 20 dengan persentase 85% yang berkategori “sangat baik”. Sehingga skor yang diperoleh dari ketiga aspek tersebut adalah 77 dari skor maksimal 85 dengan persentase 91% yang berkategori “**sangat baik**”.



**Gambar 8. Grafik Hasil Validasi Ahli Materi**

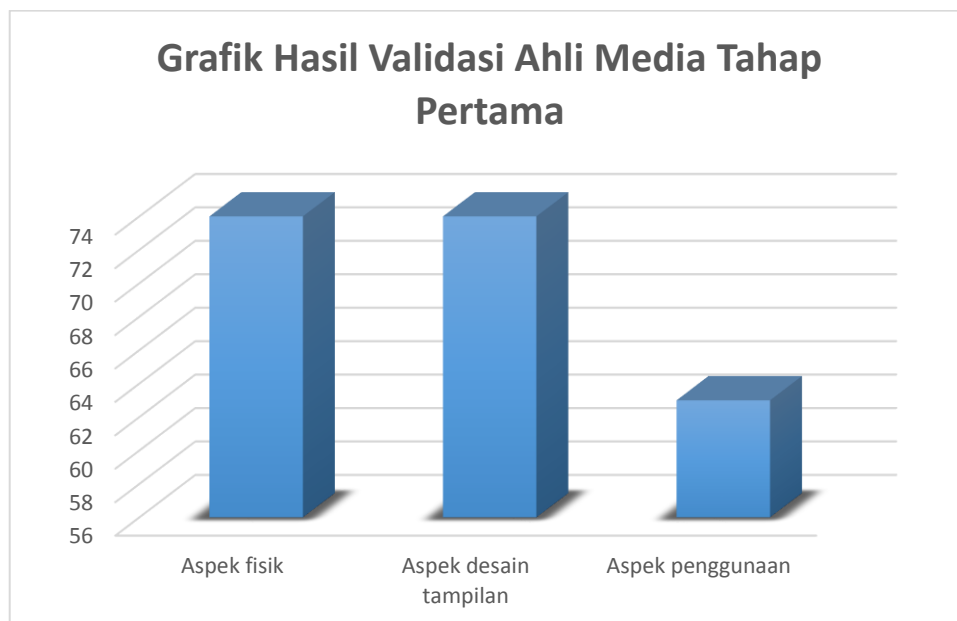
Jadi kesimpulan dari hasil skor validasi ahli materi ini yaitu materi yang disajikan dalam media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarukmo dinyatakan “**layak**” untuk diujicobakan di lapangan. Selain itu ahli materi memberi masukan pada indikator kerunturan materi terkait tingkat dan kemampuan peserta didik, yaitu bagian-bagian apa yang perlu dipahami terlebih dahulu, tentunya bagian paling dasar terlebih dahulu kemudian lebih kompleks sesuai konsep materi yang disajikan.

c. Validasi ahli media

Validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. selaku Dosen Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY. Validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui kualitas media permainan *Ludo* pada pembelajaran keterampilan berbicara Bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta. Angket validasi oleh ahli materi ini memiliki 40 indikator yang memuat aspek fisik, desain tampilan, dan penggunaan. Peneliti juga menggunakan skala *Likert* untuk mengetahui skor kategori, yaitu 1 = Sangat Kurang, 2 = Kurang, 3 = Cukup, 4 = Baik, dan 5 = Sangat Baik.

**Tabel 9. Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap Pertama**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek fisik	63	85	74	Baik
2.	Aspek desain tampilan	59	80	74	Baik
3.	Aspek penggunaan	22	35	63	Baik
<b>Jumlah</b>		144	200	72	Baik

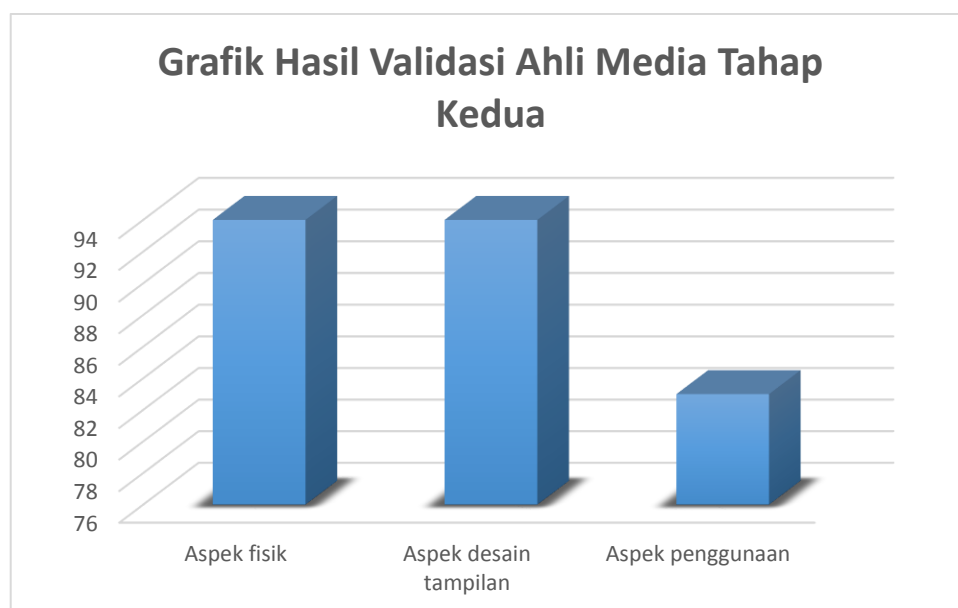


**Gambar 9. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap Pertama**

Berdasarkan tabel 9, jumlah skor yang diperoleh ditinjau dari aspek fisik, desain tampilan, dan penggunaan adalah 144 dari skor maksimal 200 dengan persentase 72% berkategori “**baik**”. Meskipun memiliki kategori “baik”, tetapi ditinjau dari aspek desain tampilan masih diperlukan beberapa perbaikan, yaitu pemilihan kombinasi warna dan keselarasan gambar. Kemudian ditinjau dari aspek penggunaan, perlu perbaikan dalam penggunaan kata yang kurang tepat dan penambahan aturan permainan, agar mudah dipahami oleh pemain.

**Tabel 10. Hasil Validasi oleh Ahli Media Tahap Kedua**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek fisik	80	85	94	Sangat Baik
2.	Aspek desain tampilan	75	80	94	Sangat Baik
3.	Aspek penggunaan	29	35	83	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		184	200	92	Sangat Baik



**Gambar 10. Grafik Hasil Validasi Ahli Media Tahap Kedua**

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media tahap kedua, setelah dilakukan perbaikan, diketahui jumlah skor yang diperoleh pada aspek fisik, desain tampilan, dan penggunaan adalah 184 dari skor maksimal 200 dengan persentase 92% dinyatakan berkategori “**sangat baik**”. Peningkatan skor dan persentase pada tahap kedua ini cukup signifikan, yaitu dari 72 menjadi 92, terjadi peningkatan 20%. Dari kategori “baik” menjadi kategori “sangat baik”. Adapun masukan yang perlu diperbaiki yaitu konsistensi penggunaan huruf miring pada kata-kata asing. Secara keseluruhan, media permainan *Ludo* ini dinyatakan “**layak**” untuk diujicobakan di lapangan.

d. Revisi ahli materi

Revisi materi pada media permainan *Ludo* ini dilakukan satu kali. Berdasarkan komentar ahli materi, materi yang disajikan dalam buku pedoman materi belum runtut, oleh karena itu disarankan untuk mengurutkan materi sesuai dengan tingkat dan kemampuan peserta didik secara bertahap. Dimulai dari materi paling dasar, yaitu macam-macam kata kerja serta perubahan konjugasinya berdasarkan subjek dengan dilengkapi contoh kalimat penggunaannya. Kemudian disajikan beberapa kosa kata terkait konteks disertai bentuk *feminin* dan *maskulin* dengan contoh kalimat. Selain itu, disajikan cara-cara membuat kalimat yang benar dan beruntutan. Setiap halaman materi pada buku pedoman materi dan halaman petunjuk permainan disarankan untuk dilengkapi dengan nomor halaman agar lebih tersusun sistematis.



e. Revisi ahli media

(1) Revisi sampul kotak Ludo

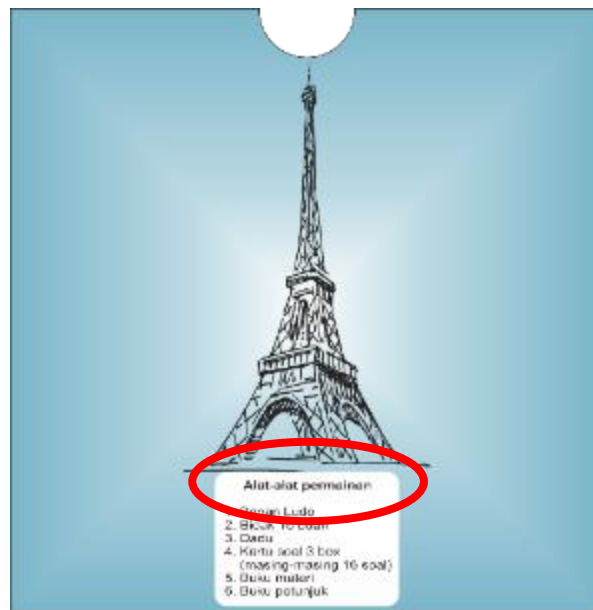


**Gambar 11. Sampul Depan Kotak *Ludo* Sebelum Direvisi**

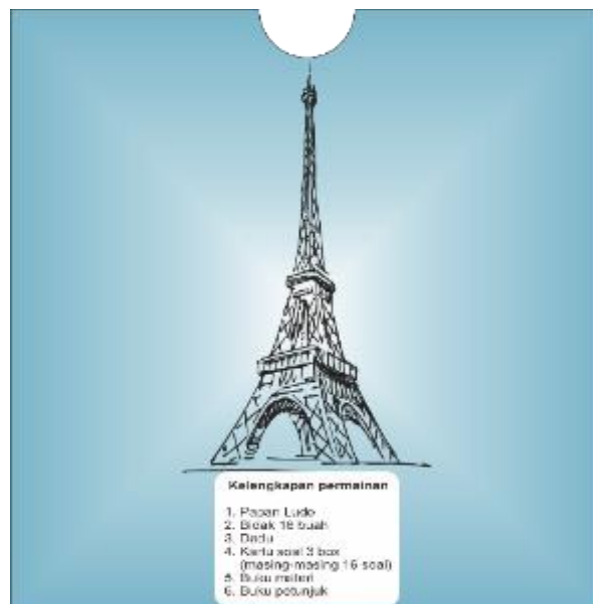


**Gambar 12. Sampul Depan Kotak *Ludo* Setelah Direvisi**

Bersadarkan gambar 8 dan 9, revisi terletak pada gambar bidak yang seharusnya sesuai dengan bentuk asli pada media permainan *Ludo* yang dikembangkan, yaitu berbentuk limas segiempat.



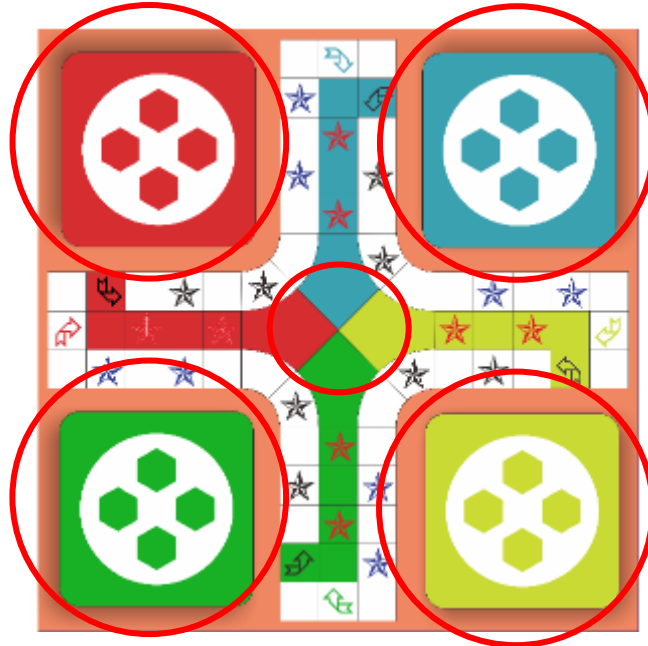
**Gambar 13. Sampul Belakang Kotak *Ludo* Sebelum Direvisi**



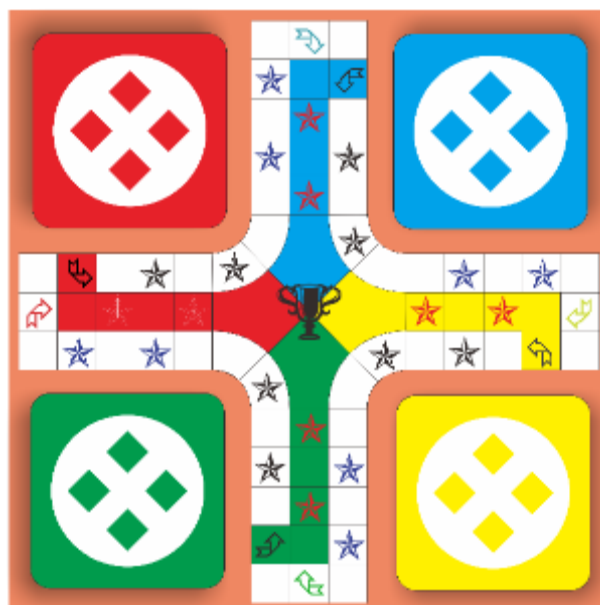
**Gambar 14. Sampul Belakang Kotak *Ludo* Setelah Direvisi**

Revisi yang dilakukan pada gambar 10 dan 11 adalah terletak pada kalimat “alat-alat permainan” dianggap kurang tepat, oleh karena itu seharusnya diganti dengan “kelengkapan permainan”

(2) Revisi papan Ludo



**Gambar 15. Papan *Ludo* Sebelum Direvisi**



**Gambar 16. Papan *Ludo* Setelah Direvisi**

Revisi papan *Ludo* terletak pada pemilihan bentuk dan warna yang kurang tepat. Pada gambar 12, bentuk kotak *home* bidak adalah segienam, seharusnya disesuaikan dengan bentuk bidak asli yaitu segiempat. Kemudian warna papan juga disesuaikan dengan warna asli bidak, agar kombinasi warna yang disajikan selaras.

(3) Revisi kartu soal



Gambar 17. Kartu Soal *Facile* Sebelum Direvisi



Gambar 18. Kartu Soal *Facile* Setelah Direvisi

Revisi yang dilakukan pada kartu soal *facile* (mudah) terletak pada penggunaan *article défini* “*la*” dalam pertanyaan, seharusnya diubah menjadi kata ganti orang ketiga “*sa*”, karena telah disajikan gambar orang memegang bendera Negara dan berpakaian profesi. Adapaun penambahan kalimat bantu untuk jawaban mengenai subjek yang digunakan, yaitu “*il est..../elle est ....*”.



**Gambar 19. Kartu Soal *Moyenne* Sebelum Direvisi**



**Gambar 20. Kartu Soal *Moyenne* Setelah Direvisi**

Revisi yang dilakukan dalam kartu soal *moyenne* (sedang) terletak pada kalimat pertanyaannya. Pada gambar 16, pertanyaan “*racontez cette fiche !*” (ceritakan kartu nama ini !) dinyatakan kurang tepat karena yang diceritakan bukan kartu nama, tetapi seseorang yang memiliki identitas dalam kartu nama tersebut. Oleh karena itu pertanyaan diubah menjadi “*racontez les personnages !*”.



**Gambar 21. Kartu Soal *Difficile* Sebelum Direvisi**



**Gambar 22. Kartu Soal *Difficile* Setelah Direvisi**

Revisi pada kartu soal *difficile* (sulit) terdapat pada penggunaan *QR Code* yang kurang memadai. Pada gambar 18, ukuran *QR Code* terlalu kecil sehingga saat dilakukan pemindaian tidak berfungsi dengan baik. Oleh karena itu pada gambar 19, dilakukan revisi memperbesar ukuran *QR Code* dan melakukan pemindaian ulang hingga bekerja dengan baik.

(4) Revisi buku pedoman materi dan petunjuk permainan

**Materi Pembelajaran**  
Keterampilan Berbicara  
Bahasa Prancis  
Menggunakan Media  
Permainan Ludo

**Le verbe Être**

Sujet	Verbe
Je	suis
Tu	es
Il/elle	est
Nous	sommes
Vous	êtes
Ils/elles	sont

Il est Japonais.  
Elles sont étudiantes.

**Le verbe Avoir**

Sujet	Verbe
Je	ai
Tu	as
Il/elle	a
Nous	avons
Vous	avez
Ils/elles	ont

Il a 26 ans.  
Elles ont 12 et 13 ans.

**Le verbe S'appeller**

Sujet	Verbe
Je	m'appelle
Tu	t'appelles
Il/elle	s'appelle
Nous	nous appelons
Vous	vous appelez
Ils/elles	s'appellent

Il s'appelle Joseph.  
Elles s'appellent Maria et Sylvia.

**Le verbe Habiter**

Sujet	Verbe
Je	habite
Tu	habites
Il/elle	habite
Nous	habitons
Vous	habitez
Ils/elles	habitent

Il habite à Lyon.  
Elles habitent au 13 rue de Saint-Laurent à Paris.

**Nationalité**

Pays	Masculin	Féminin
France	Français	Française
Canada	Canadien	Canadienne
Allemagne	Allemand	Allemande
Espagne	Espagnol	Espagnole
Italie	Italien	Italienne
Portugal	Portugais	Portugaise
Russie	Russe	Russe
Grèce	Grec	Grecque
Afrique	Africain	Africaine
États-Unis	Américain	Américaine
Mexique	Mexicain	Mexicaine
Japon	Japonais	Japonaise
Chine	Chinois	Chinoise
Corée du Sud	Coréen	Coréenne
Indonésie	Indonésien	Indonésienne
Vietnam	Vietnamien	Vietnamienne

### Profession

	Masculin	Féminin
Penyanyi	Chanteur	Chanteuse
Aktor	Acteur	Actrice
Model	Mannequin	Mannequin
Permain bola	Joueur de foot	Joueuse de foot
Musisi	Musicien	Musicienne
Penari	Danseur	Danseuse
Petani	Fermier	Fermière
Pelawak	Comédien	Comédienne
Koki	Cuisinier	Cuisinière
Dokter	Médecin	Médecin
Guru	Professeur	Professeur
Fotografer	Photographe	Photographe
Tukang cukur	Coiffeur	Coiffeuse
Montir	Mécanicien	Mécanicienne
Jagat	Boucher	Bouchère
Pelukis	Peintre	Peintre

### Présenter quelqu'un

❖ Dire son nom  
S + s'appeler + prénom  
Il s'appelle John.  
Elles s'appellent Marie et Laura.

❖ Dire s'âge  
S + avoir + (âge) + ans  
Il a 26 ans.  
Elle a 3 ans.

❖ Dire sa date de naissance  
S + naître au passé composé + le + (date) + (mois) + en + (année)  
Il est né le 19 janvier en 1993.  
Elle est née le 20 octobre en 2000.

### Présenter quelqu'un

❖ Dire son lieu de résidence  
S + habiter + à + (ville)  
Il habite à Lyon.  
Elles habitent à Jakarta.

❖ Dire sa nationalité  
S + être + nationalité  
Il est anglais.  
Elle est africaine.

❖ Dire sa profession  
S + être + profession  
Il est joueur de foot.  
Elle est chanteuse.

Gambar 23. Buku Pedoman Materi Sebelum Direvisi

**Materi l'identité dans  
Permainan Ludo  
untuk Pembelajaran  
Keterampilan Berbicara  
Bahasa Prancis**

#### Le verbe Être

Sujet	Verbe
Je	suis
Tu	es
Il/elle	est
Nous	sommes
Vous	êtes
Ils/elles	sont

Il est Japonais.  
Elles sont étudiantes.

1

#### Le verbe Avoir

Sujet	Verbe
Je	ai
Tu	as
Il/elle	a
Nous	avons
Vous	avez
Ils/elles	ont

Il a 26 ans.  
Elles ont 12 et 13 ans.

2

#### Le verbe S'appeler

Sujet	Verbe
Je	m'appelle
Tu	t'appelles
Il/elle	s'appelle
Nous	nous appelons
Vous	vous appelez
Ils/elles	s'appellent

Il s'appelle Joseph.  
Elles s'appellent Maria et Sylvia.

3

#### Le verbe Habiter

Sujet	Verbe
Je	habite
Tu	habites
Il/elle	habite
Nous	habitons
Vous	habitez
Ils/elles	habitent

Il habite à Lyon.  
Elles habitent rue de Saint-Laurent à Paris.

4

#### Nationalité

Pays	Masculin	Féminin
France	Français	Française
Canada	Canadien	Canadienne
Allemagne	Allemand	Allemande
Espagne	Espagnol	Espagnole
Italie	Italien	Italienne
Portugal	Portugais	Portugaise
Russie	Russe	Russe
Grèce	Grec	Grecque
Afrique	Africain	Africaine
Etats-Unis	Américain	Américaine
Mexique	Mexicain	Mexicaine
Japon	Japonais	Japonaise
Chine	Chinois	Chinoise
Corée du Sud	Coréen	Coréenne
Indonésie	Indonésien	Indonésienne
Vietnam	Vietnamien	Vietnamienne

5

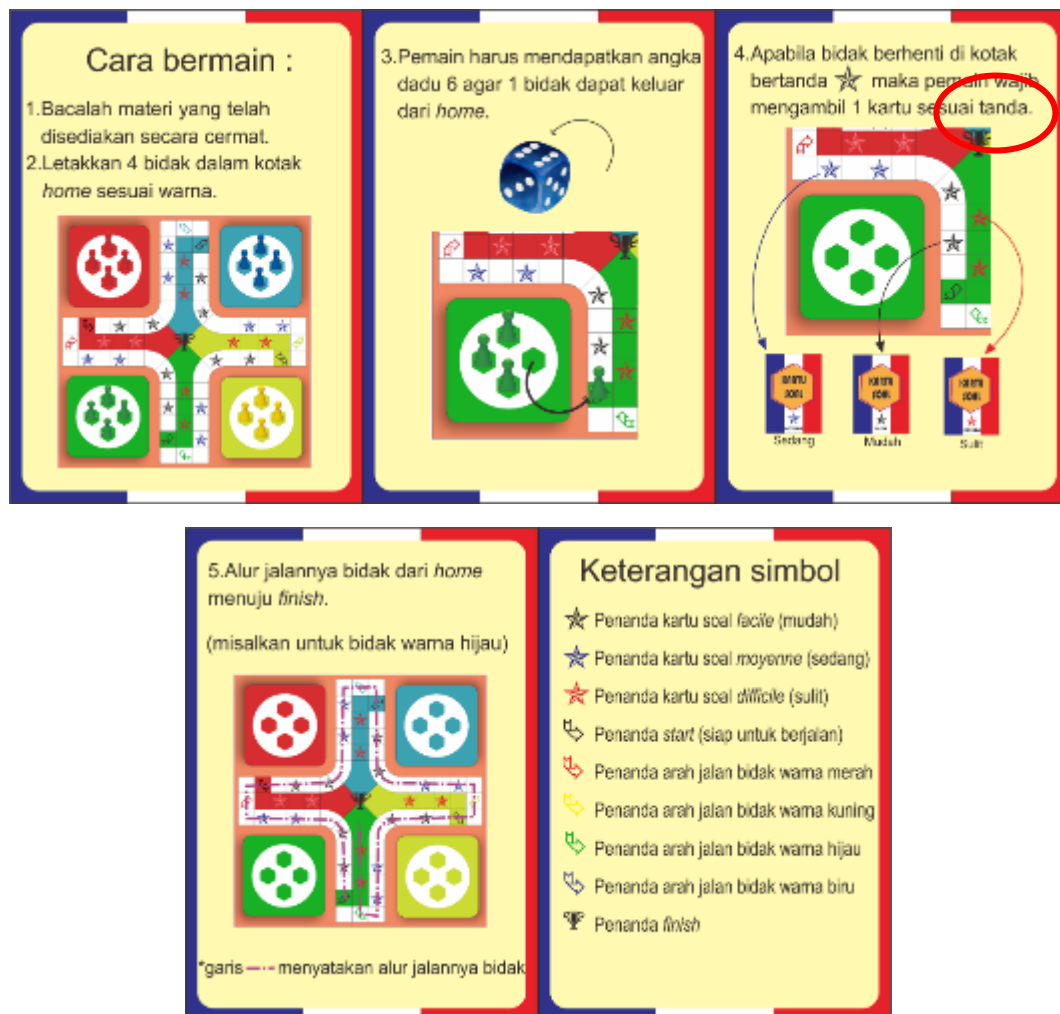


<b>Profession</b>			<b>Présenter quelqu'un</b>		<b>Présenter quelqu'un</b>	
Profesi	Masculin	Féminin	❖ Dire son nom	❖ Dire son lieu de résidence	❖ Dire sa nationalité	❖ Dire sa profession
Penyanyi	Chanteur	Chanteuse	S + s'appeler + prénom	S + habiter + à + (ville)	S + être + nationalité	S + être + profession
Aktor	Acteur	Actrice	Il s'appelle John.	Il habite à Lyon.	Il est anglais.	Il est joueur de foot.
Model	Mannequin	Mannequin	Elles s'appellent Marie et Laura.	Elles habitent à Jakarta.	Elle est africaine.	Elle est chanteuse.
Pemain bola	Joueur de foot	Joueuse de foot	❖ Dire s'âge			
Musisi	Musicien	Musicienne	S + avoir + (âge) + ans			
Penari	Danseur	Danseuse	Il a 26 ans.			
Petani	Fermier	Fermière	Elle a 3 ans.			
Pelawak	Comédien	Comédienne	❖ Dire sa date de naissance			
Koki	Cuisinier	Cuisinière	S + naître au passé composé + le + (date) + (mois) + en + (année)			
Dokter	Médecin	Médecine	Il est né le 19 janvier en 1993.			
Guru	Professeur	Professeur	Elle est née le 20 octobre en 2000.			
Fotografer	Photographe	Photographe				
Tukang cukur	Coiffeur	Coiffeuse				
Mentir	Mécanicien	Mécanicienne				
Jagat	Boscher	Boschère				
Pelaki	Peintre	Peintre				

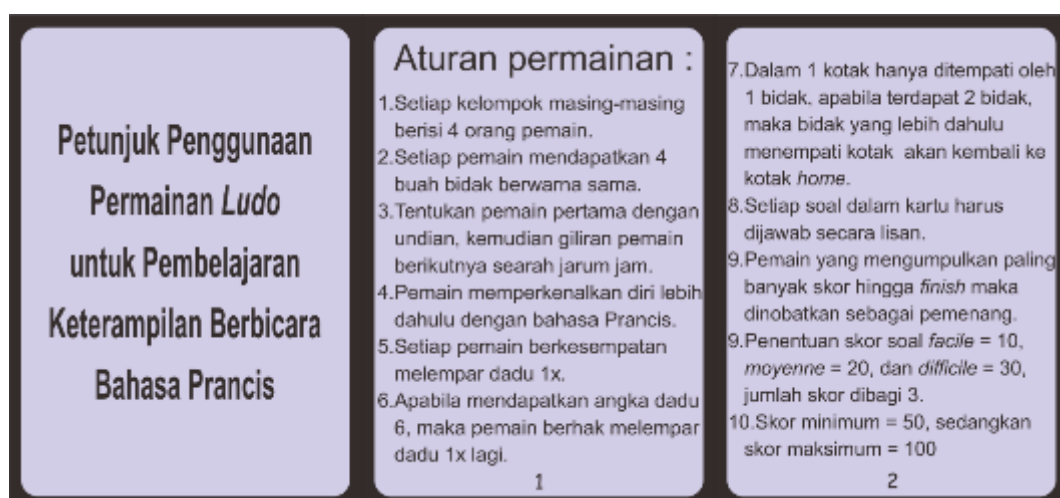
Gambar 24. Buku Pedoman Materi Setelah Direvisi

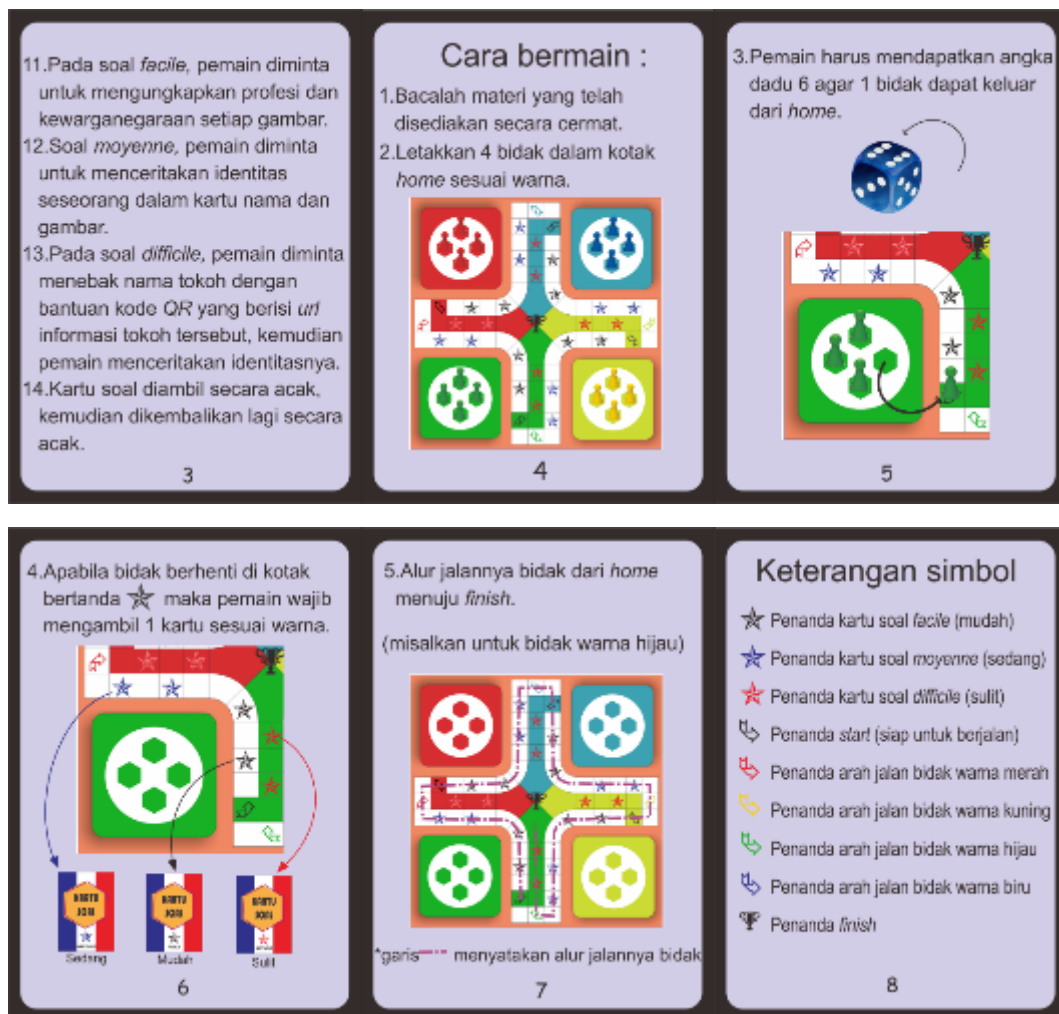
Berdasarkan desain tampilan gambar 20 dan 21, warna *border* yang sebelumnya biru dan merah diubah menjadi hitam. Hal tersebut dilakukan karena kombinasi warna terlalu banyak dan dapat mengakibatkan kurang fokus. Kemudian penggunaan huruf miring yang konsisten pada kata-kata asing telah dilakukan. Selain itu, dilengkapi dengan halaman agar lebih terlihat berurutan. Materi-materi yang telah direvisi tersebut disusun menjadi buku kecil.

<b>Aturan permainan :</b>		
<b>Petunjuk Penggunaan</b> <b>Permainan Ludo</b> <b>untuk Pembelajaran</b> <b>Keterampilan Berbicara</b> <b>Bahasa Prancis</b>	1. Setiap kelompok masing-masing berisi 4 orang pemain.	7. Apabila mendapatkan angka dadu 6, maka pemain berhak melempar dadu 1x lagi.
	2. Setiap pemain mendapatkan 4 buah bidak berwarna sama.	8. Dalam 1 kotak hanya ditempati oleh 1 bidak, apabila terdapat 2 bidak, maka bidak yang terdahulu akan kembali ke kotak home.
	3. Tentukan pemain pertama dengan suit, kemudian pemain selanjutnya searah jarum jam.	9. Pemain yang dapat menyelesaikan 4 bidak menuju finish dinobatkan sebagai pemenang.
	4. Pemain memperkenalkan diri lebih dahulu dengan bahasa Prancis.	
	5. Setiap soal dalam kartu harus dijawab secara lisan.	
	6. Setiap pemain berkewajiban melempar dadu 1x.	



Gambar 25. Buku Petunjuk Permainan Sebelum Direvisi





**Gambar 26. Buku Petunjuk Permainan Setelah Direvisi**

Berdasarkan gambar 22 dan 23, terlihat perbedaan sebelum dan setelah direvisi, yaitu pada latar belakang halaman. Latar belakang yang sebelumnya berwarna kuning diubah menjadi warna biru, karena simbol warna kuning tidak dapat terlihat pada latar belakang kuning. Oleh karena itu dilakukan pemilihan warna yang dapat terlihat oleh semua warna simbol yaitu biru muda. Selain itu terdapat tambahan aturan permainan yaitu cara penilaian disertai skor-skor tiap kartu soal, dan petunjuk penggunaan kartu soal *facile*, *moyenne*, dan *difficile*.

#### 4. Tahap Implementasi (*implementation*)

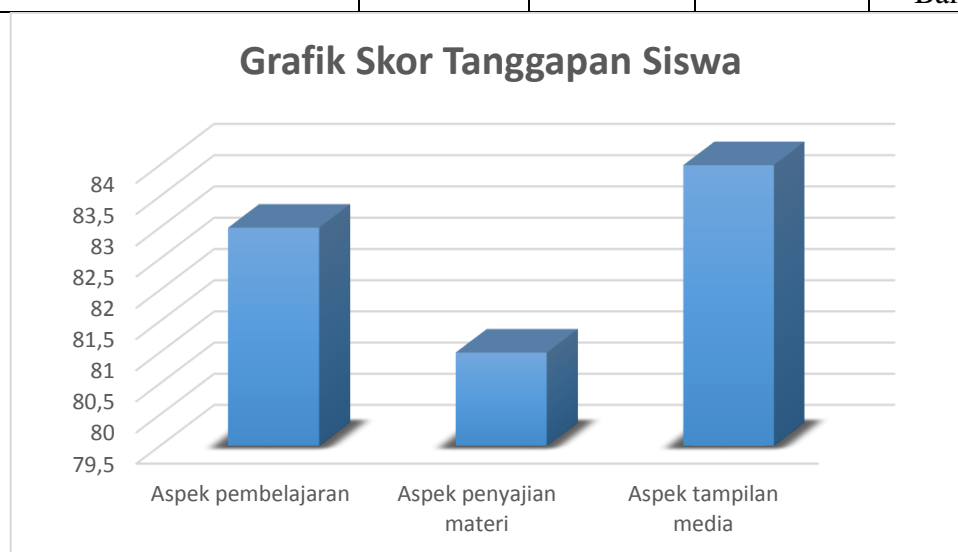
Pada tahap implementasi, media yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media yaitu media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis, diujicobakan kepada siswa kelas X PH 1 di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Uji coba yang melibatkan siswa kelas X PH 1 berjumlah 16 siswa dibagi menjadi 4 kelompok masing-masing 4 siswa. Pengujian ini dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 27 Februari 2020 jam pelajaran ke-2 dan ke-3. Peneliti menyebarkan angket tanggapan siswa yang memiliki 16 indikator ditinjau dari aspek pembelajaran, penyajian materi, dan tampilan media yang dikembangkan.

Suasana pada saat uji coba lapangan dapat dikatakan kondusif, terlihat siswa antusias menggunakan media permainan *Ludo*. Namun perlu apersepsi terhadap materi sebelumnya, dengan cara mengulang kembali materi-materi yang terkait dalam media yang dikembangkan. Sebelum mulai bermain, siswa diperkenalkan kelengkapan permainan dan membaca aturan permainan terlebih dahulu. Siswa diperbolehkan bertanya mengenai penjelasan yang kurang dimengerti, namun tidak diperbolehkan bertanya mengenai jawaban dari kartu soal.

Setelah pembelajaran dengan media permainan *Ludo*, siswa diberi angket untuk memberikan tanggapan terkait penggunaan media tersebut. Adapun hasil penilaian yang diberikan siswa terhadap media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Sleman adalah sebagai berikut.

**Tabel 11. Hasil Uji Coba Lapangan**

No.	Aspek yang Dinilai	$\Sigma$ Skor Perolehan	$\Sigma$ Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	266	320	83	Sangat Baik
2.	Aspek Penyajian Materi	259	320	81	Sangat Baik
3.	Aspek Tampilan Media	540	640	84	Sangat Baik
<b>Jumlah</b>		1065	1280	83	Sangat Baik

**Gambar 27. Grafik Skor Tanggapan Siswa**

Berdasarkan hasil uji coba lapangan, dapat diketahui bahwa hasil penilaian siswa terhadap media permainan *Ludo* untuk keterampilan berbicara bahasa Prancis memiliki kategori “**Sangat Baik**” dilihat dari persentase penilaian yaitu 83%. Meskipun media ini mendapatkan kategori sangat baik, namun pada kenyataannya siswa kurang mengikuti pembelajaran secara maksimal. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan jam pelajaran, semestinya permainan *Ludo* tersebut membutuhkan waktu yang lumayan panjang, tergantung peluang mendapatkan angka besar pada lemparan dadu. Namun demikian, sebagian besar siswa mampu menyelesaikan permainan tepat waktu dan mendapatkan nilai yang baik.

Adapun penilaian yang dilakukan oleh Ibu Feri Trisianti S.Pd. selaku Guru Mata Pelajaran Bahasa Prancis SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Penilaian ini bertujuan untuk mengetahui tanggapan guru mengenai media permainan *Ludo* terhadap keterampilan berbicara pada mata pelajaran bahasa Prancis di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Angket penilaian ini ditinjau dari materi dan medianya, yang meliputi aspek pembelajaran, penyajian materi dan tampilan media. Untuk memperoleh data angket yang memiliki 16 indikator tersebut, peneliti menggunakan skala *Likert* dengan skor 1 – 5 yang memiliki alternatif jawaban sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang.

**Tabel 12. Hasil Penilaian oleh Guru**

No.	Aspek yang Dinilai	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek Pembelajaran	16	20	80	Baik
2.	Aspek Penyajian Materi	15	20	75	Baik
3.	Aspek Tampilan Media	31	40	78	Baik
<b>Jumlah</b>		62	80	78	Baik



**Gambar 28. Grafik Skor Tanggapan Guru**

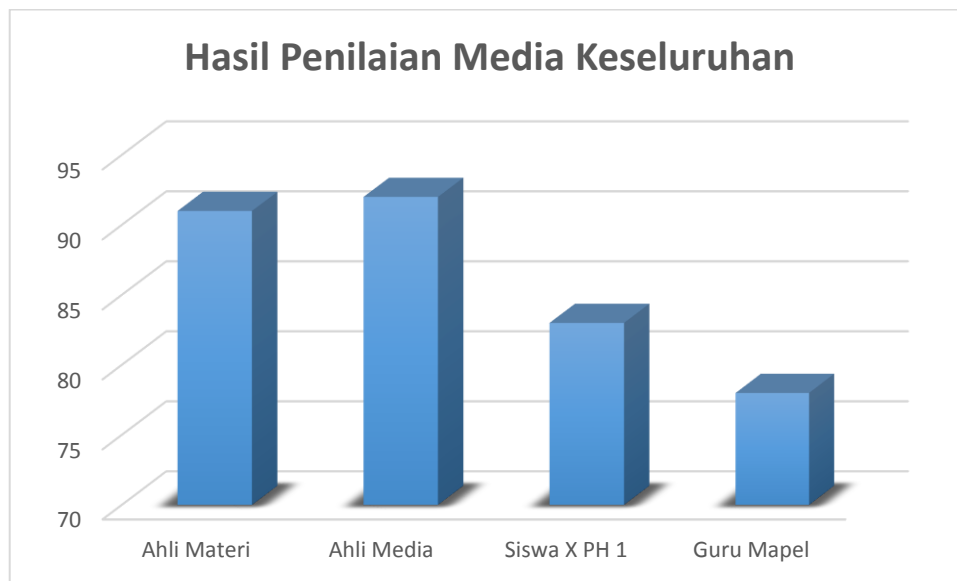
Berdasarkan tabel 11, diketahui jumlah skor yang diperoleh yaitu 62 dari skor maksimal 80 dengan persentase 78%. Selain itu guru memberikan komentar mengenai media tersebut, yaitu secara keseluruhan materi telah sesuai dengan pembelajaran dan media permainan *Ludo* cukup menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan *Ludo* tersebut “**baik**” dan “**layak**” untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Prancis di SMK.

#### 5. Tahap Evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan sedikit revisi pada media permainan *Ludo* terkait kesalahan penulisan dan kelengkapan permainan. Peneliti juga mengamati proses pembelajaran menggunakan media dan tanpa menggunakan media. Untuk mengetahui rata-rata tingkat kelayakan media, peneliti menyimpulkan kelayakan media dari seluruh data hasil validasi media, adalah sebagai berikut.

**Tabel 13. Hasil Penilaian Media Keseluruhan**

No.	Penilai	$\Sigma$ Skor Perolehan	$\Sigma$ Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
1.	Ahli Materi	77	85	91	Sangat Baik
2.	Ahli Media	184	200	92	Sangat Baik
3.	Siswa Kelas X PH 1	1065	1280	83	Sangat Baik
4.	Guru Mapel Bahasa Prancis	62	80	78	Baik
<b>Jumlah</b>		1388	1645	84	Sangat Baik



**Gambar 29. Grafik Hasil Penilaian Media Keseluruhan**

Berdasarkan hasil keseluruhan, jumlah keseluruhan skor yang diperoleh adalah 1388 dari skor maksimal 1645 dengan persentase 84% berkategori “**sangat baik**”. Maka dapat disimpulkan bahwa media permainan *Ludo* yang telah dikembangkan dan diujicobakan terhadap siswa kelas X SMK PI Ambarukmo 1 Sleman dinyatakan “**sangat layak**” untuk digunakan dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.

## **B. Pembahasan**

Pengembangan media permainan *Ludo* ini dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang digunakan di SMK PI Ambarukmo khususnya pada keterampilan berbicara materi *donner l'identité* kelas X. Briggs (dalam Sadiman, 2006: 6) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan atau informasi serta merangsang siswa untuk belajar, seperti buku, film, kaset, film bingkai, dan lainnya. Dapat dikatakan bahwa keberadaan media sangat penting karena sangat bermanfaat bagi siswa.



Adapun manfaat pembelajaran menggunakan media yang dijelaskan oleh Kemp & Dayton (dalam Indriana, 2011: 47), yaitu (1) penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih mencapai tujuan, (2) pembelajaran menjadi lebih menarik, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) melalui media, waktu pembelajaran dapat dipersingkat, (5) kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, (6) pembelajaran dapat berlangsung di mana pun dan kapan pun, (7) sikap positif siswa dapat ditingkatkan, dan (8) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Sesuai dengan penjelasan tersebut, manfaat yang didapatkan siswa melalui media permainan *Ludo*, yaitu siswa merasa sangat senang dan tertarik dalam proses pembelajaran menggunakan media permainan *Ludo*. Penyajian dan tampilan media yang menarik dapat memotivasi belajar siswa. Siswa dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan materi terkait dengan bantuan gambar-gambar ilustrasi yang dimuat dalam media permainan *Ludo*. Selain itu peran guru berubah yang sebelumnya guru lebih banyak memberikan materi, menjadi lebih sedikit pasif, karena siswa dituntut untuk lebih aktif.

Berdasarkan hasil uji coba media permainan *Ludo* yang dilakukan terhadap siswa kelas X PH 1 SMK PI Ambarukmo 1 Sleman, diperoleh hasil yang sangat memuaskan. Hal ini dibuktikan dengan hasil kategori “sangat baik” dan “layak” oleh penilai. Terkait penggunaan media permainan *Ludo* tersebut sangat membantu dan memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Dampak positif penggunaan media ini dapat dirasakan oleh siswa dan pengajar.

Penggunaan media permainan *Ludo* ini dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis. Siswa terlihat lebih aktif bertanya dan menjawab soal pertanyaan melalui metode bermain sambil belajar daripada melalui metode melihat dan mencatat. Dilihat dari fisiknya, media permainan *Ludo* bahasa Prancis ini mudah dibawa ke mana pun dan mudah digunakan di mana pun.

Terkait dengan banyaknya manfaat dan dampak positif yang diperoleh siswa melalui penggunaan media permainan *Ludo* bahasa Prancis, maka diharapkan media ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X khususnya pada materi *donner l'identité* (menyatakan jati diri).

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Adapun beberapa keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis adalah sebagai berikut.

1. Subjek penelitian uji coba lapangan terbatas hanya pada kelas X PH 1 SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.
2. Variasi soal yang disajikan lumayan sulit untuk siswa dengan kemampuan dasar *niveau A1*.
3. Penentuan standar kelayakan media terbatas oleh seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang praktisi pembelajaran.

4. Setiap siswa memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda, sehingga siswa yang memiliki tingkat kemampuan lebih tinggi akan lebih mudah paham dan mudah menjawab pertanyaan.
5. Pengembangan media permainan *Ludo* menggunakan kartu-kartu yang terbuat dari bahan kertas, sehingga mudah sobek dan tidak dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama karena warna dan tulisan akan pudar sehingga tidak dapat digunakan.
6. Penilaian keterampilan berbicara setiap siswa menghabiskan waktu yang cukup lama, karena siswa tidak menjawab soal satu per satu di depan kelas, namun siswa bermain dengan kelompok masing-masing.
7. Pembuatan media permainan *Ludo* bahasa Prancis menghabiskan dana yang tidak sedikit.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran melalui lima tahap, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (ADDIE), menghasilkan produk permainan *Ludo* dengan ukuran papan 29 x 29 cm dilengkapi kartu soal berjumlah 48 soal, buku pedoman materi, buku petunjuk permainan, bidak 16 buah dan dadu 1 buah. Seluruh kelengkapan permainan tersebut dikemas dalam kotak *Ludo* yang terbuat dari kertas *ivory*. Media permainan *Ludo* digunakan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X dengan materi *donner l'identité*.
2. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase 91%, sehingga dinyatakan kelayakan materi yang disajikan masuk dalam kategori “sangat baik”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh persentase 92% yang menyatakan penyajian materi dan tampilan media dikategorikan “sangat baik”. Hasil tanggapan oleh guru mata pelajaran menghasilkan persentase 78% yang termasuk dalam kategori “baik”. Hasil dari uji coba lapangan yang dilakukan oleh siswa menghasilkan persentase 83% yang masuk dalam kategori “sangat baik”. Berdasarkan hasil penilaian keseluruhan disimpulkan bahwa media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X dinyatakan “sangat layak” digunakan.

## B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memiliki beberapa saran untuk perbaikan pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut.

1. Bagi guru mata pelajaran bahasa Prancis, agar dapat memanfaatkan permainan *Ludo* sebagai media pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X pada materi *donner l'identité* (menyatakan jati diri).
2. Bagi peserta didik, agar memanfaatkan media permainan *Ludo* untuk memudahkan keterampilan berbicara dalam menyatakan jati diri.
3. Bagi praktisi media pembelajaran, agar dapat menguji tingkat kelayakan media untuk pembelajaran yang lebih bervariasi.
4. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai referensi pengembangan media permainan *Ludo*, agar menggunakan materi yang bervariasi dan pengujian media lebih luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abry, Dominique et Marie-Laure Chalaron. 1994. *Phonétique*. Paris: Hachette.
- Anderson, Ronald H. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali.
- Arikunto, Suharsini. 2017. *Pengembangan Instrumen Penelitian dan Penilaian Program*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2014. *7 Tips Aplikasi PAKEM (Pembelajaran Aktif, Kreatif, dan Menyenangkan)*. Yogyakarta: Diva Press
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi.
- Bloomfield, Leonard. 1995. *Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Dananjaya, Utomo. 2013. *Media Pembelajaran Aktif*. Cetakan ketiga. Bandung: Nuansa Cendekia.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Depdiknas. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Umum.
- Derivery, Nicole. 1997. *La Phonétique du Français*. Paris: Seuil.
- Djiwandono, Soenardi. 2008. *Tes Bahasa: Pegangan Bagi Pengajar Bahasa*. Jakarta: Indeks.
- Emzir. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan : Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: Rajawali Press.
- Gardes-Tamine, J. 1998. *La Grammaire : Phonologie, Morphologie, Lexicologi*. Paris: Armand Colin.
- Gunawan, Asim. 2002. *Pedoman Penelitian Pemakaian Bahasa*. Jakarta: Pusat Bahasa Depdiknas.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press.

- Kesuma, Tri Mastoyo Jati. 2007. *Pengantar (Metode) Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Carasvatibooks.
- Kustandi, Cecep dan Bambang Sutjipto. 2011. *Media Pembelajaran; Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahsun. 2011. *Metode Penelitian Bahasa: Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Martinet, André. 1987. *Ilmu bahasa: pengantar*. Yogyakarta: KANISIUS.
- Muhammad. 2011. *Metode Penelitian Bahasa*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Narbuko, Kholid dan H. Abu Achmadi. 2015. *Metodologi Penelitian: Memberi bekal pada mahasiswa tentang metodologi penelitian serta diharapkan dapat melaksanakan penelitian dengan langkah-langkah yang benar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Nisak, Raisatun. 2011. *Lebih Dari 50 Game Kreatif untuk Aktivitas Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2012. *Penilaian Pembelajaran Bahasa Berbasis Kompetensi (Edisi Pertama)*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan. dkk. 2015. *Statistika Terapan untuk Penelitian Ilmu Sosial (Teori & Praktik dengan IBM SPSS Statistic 21)*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurjamal, Daeng. dkk. 2011. *Terampil Berbahasa Menyusun Karya Tulis Akademi, Memandu Acara (MC-Moderator), dan Menulis Surat*. Bandung: Alfabeta.
- Prastowo, Andi. 2011. *Memahami Metode-Metode Penelitian: Suatu Tinjauan Teoretis dan Praksis*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Putra, Nusa. 2015. *Research & Development Penelitian dan Pengembangan: Suatu Pengantar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ruslan, Hartono. \_\_\_\_\_. *Le Français Pour Tout Le Monde*. Bandung: Ilmu.
- Sadiman, Arief S. (dkk). 2014. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.

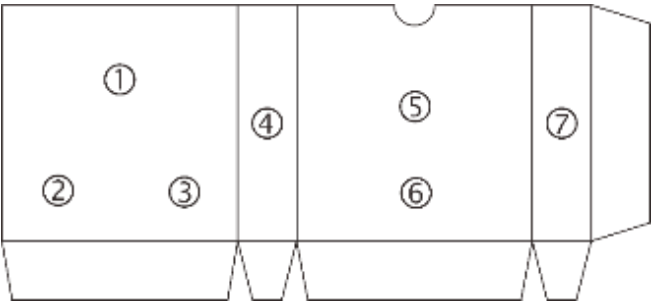
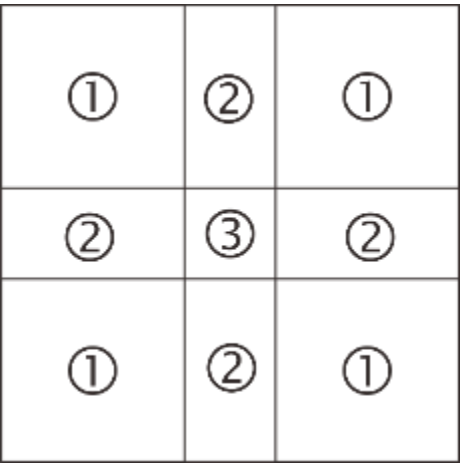
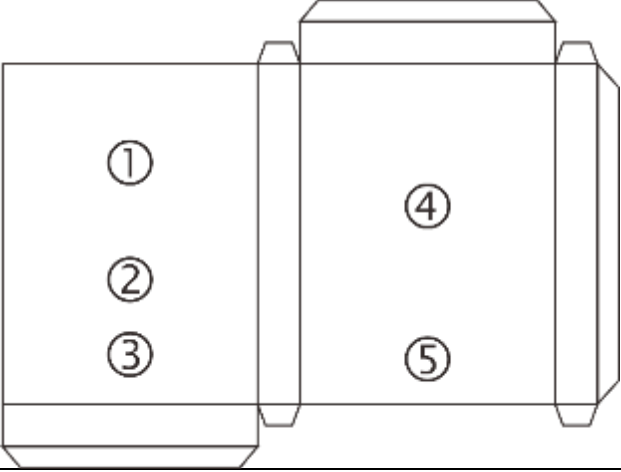
- Setiyadi, Bambang. 2006. *Metode Penelitian untuk Pengajaran Bahasa Asing: Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. 2002. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Cetakan kelima. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sukardi. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kompetensi dan Prakteknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suryabrata, Sumadi. 2013. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. 2015. *Belajar dengan Pendekatan Paikem: Pembelajaran Aktif, Inovatif, Lingkungan, Kreatif, Afaktif, Menarik*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yaumi, Muhammad. 2018. *Media dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Yudhi, Munadi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.

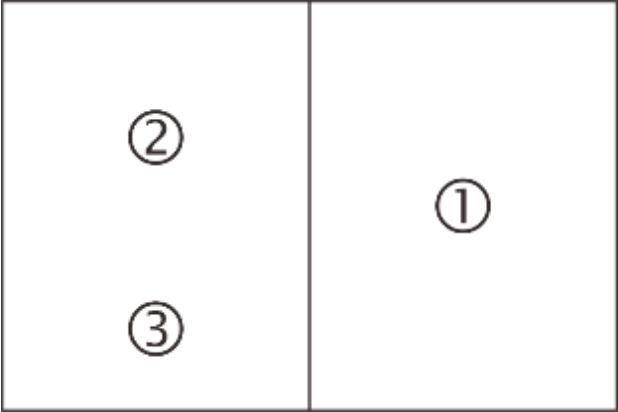
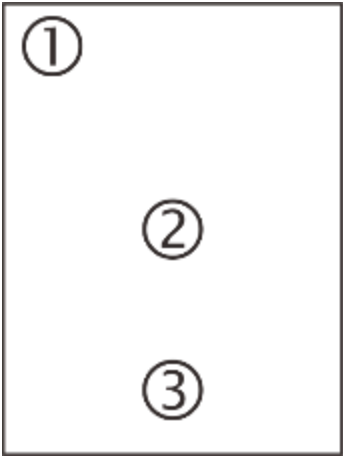
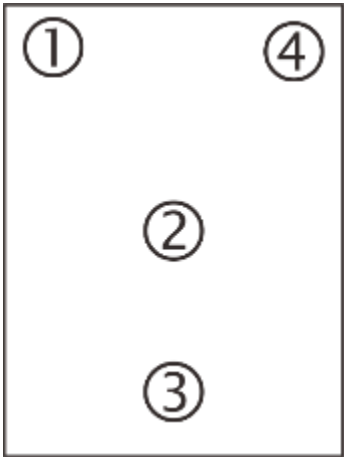


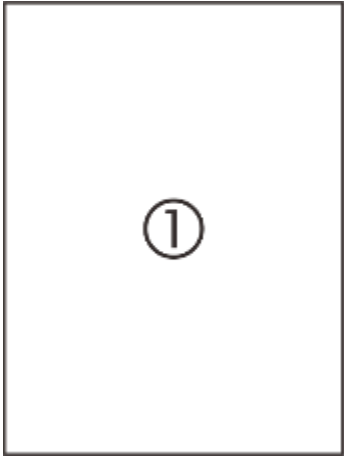
# LAMPIRAN I

1. *Storyboard*
2. Naskah Materi
3. Silabus Kelas X
4. RPP
5. Daftar Hadir Siswa

### Lampiran 1. Storyboard

No.	Nama Gambar	Keterangan
1.	<p>Sampul Kotak Ludo</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Gambar animasi</li> <li>2. Nama media (<i>Ludo</i>)</li> <li>3. Gambar bidak dan dadu</li> <li>4. Kata motivasi</li> <li>5. Gambar menara <i>Eiffel</i></li> <li>6. Daftar kelengkapan media</li> <li>7. Nama pengembang</li> </ol>
2.	<p>Papan Ludo</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kotak <i>home</i></li> <li>2. Alur jalan bidak</li> <li>3. Kotak <i>finish</i></li> </ol>
3.	<p>Sampul Kartu Soal</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul kartu soal</li> <li>2. Simbol kartu soal</li> <li>3. Nama jenis kartu soal</li> <li>4. Gambar menara <i>Eiffel</i></li> <li>5. Nama pengembang</li> </ol>

4.	<p>Sampul Buku Materi dan Petunjuk</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Judul buku</li> <li>2. Gambar menara <i>Eiffel</i></li> <li>3. Nama pengembang</li> </ol>
5.	<p>Kartu Soal</p> <p>a. Tampak Depan (kartu soal <i>facile</i> dan <i>moyenne</i>)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nomor soal</li> <li>2. Gambar soal</li> <li>3. Pertanyaan</li> </ol>
	<p>b. Tampak Depan (kartu soal <i>difficile</i>)</p> 	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Nomor soal</li> <li>2. Gambar soal</li> <li>3. Pertanyaan</li> <li>4. <i>QR Code</i></li> </ol>

	<p>c. Tampak Belakang</p> 	<p>1. Simbol kartu soal</p>
--	---	-----------------------------

## Lampiran 2. Naskah Materi

### Materi Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis

#### Menggunakan Media Permainan *Ludo*

##### A. Kompetensi Dasar

Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan identitas (*donner l'identité*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional secara lisan.

##### B. Indikator Pencapaian Kompetensi

Mampu menyatakan identitas diri terkait memperkenalkan seseorang (*présenter quelqu'un*), kewarganegaraan (*la nationalité*), dan profesi (*la profession*) dalam bahasa Prancis dengan struktur yang benar secara lisan.

##### C. Materi Pembelajaran

###### 1. Verbe

###### *Être*

Sujet	Konjugasi
<i>Je</i>	<i>suis</i>
<i>Tu</i>	<i>es</i>
<i>Il/elle</i>	<i>est</i>
<i>Nous</i>	<i>sommes</i>
<i>Vous</i>	<i>êtes</i>
<i>Ils/elles</i>	<i>sont</i>

###### *Avoir*

Sujet	Konjugasi
<i>Je/j'</i>	<i>ai</i>
<i>Tu</i>	<i>as</i>
<i>Il/elle</i>	<i>a</i>
<i>Nous</i>	<i>avons</i>
<i>Vous</i>	<i>avez</i>
<i>Ils/elles</i>	<i>ont</i>

###### *S'appeler*

Sujet	Konjugasi
<i>Je</i>	<i>m'appelle</i>
<i>Tu</i>	<i>t'appelles</i>
<i>Il/elle</i>	<i>s'appelle</i>
<i>Nous</i>	<i>nous appelons</i>
<i>Vous</i>	<i>vous appelez</i>
<i>Ils/elles</i>	<i>s'appellent</i>

###### *Habiter*

Sujet	Konjugasi
<i>Je/j'</i>	<i>habite</i>
<i>Tu</i>	<i>habites</i>
<i>Il/elle</i>	<i>habite</i>
<i>Nous</i>	<i>habitons</i>
<i>Vous</i>	<i>habitez</i>
<i>Ils/elles</i>	<i>habitent</i>

- ❖ *Dire son nom* (menyatakan nama)

$S + s'appeler + prénom$

*Il s'appelle John.*

*Elles s'appellent Marie et Laura.*

- ❖ *Dire s'âge* (menyatakan usia)

$S + avoir + (âge) + ans$

*Il a 26 ans. Elle a 3 ans.*

- ❖ *Dire sa date de naissance* (menyatakan tanggal lahir)

$S + naître au passé composé + le + (date) + (mois) + en + (année)$

*Il est né le 19 janvier en 1993.*

*Elle est née le 20 octobre en 2000.*

- ❖ *Dire son lieu de résidence* (menyatakan tempat tinggal)

$S + habiter + à + (ville)$

*Il habite à Lyon.*

*Elles habitent rue Cempaka Putih à Jakarta.*

- ❖ *Dire sa nationalité* (menyatakan kewarganegaraan)

$S + être + nationalité$

*Il est anglais.*

*Elle est africaine.*

- ❖ *Dire sa profession* (menyatakan profesi/ pekerjaan)

$S + être + profession$

*Il est joueur de football.*

*Elle est chanteuse.*

## 2. Vocabulaire

### Nationalité

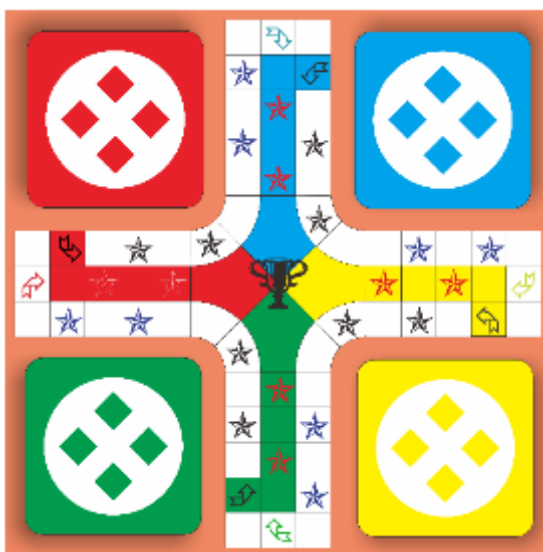
<i>Pays</i>	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>
<i>La Belgique</i>	<i>belge</i>	<i>belge</i>
<i>La Russie</i>	<i>russe</i>	<i>russe</i>
<i>La Suisse</i>	<i>suisse</i>	<i>suisse</i>
<i>La Grèce</i>	<i>grec</i>	<i>grecque</i>
<i>La Turquie</i>	<i>turc</i>	<i>turque</i>
<i>suffixe</i>		<i>-e</i>
<i>L'Allemagne</i>	<i>allemand</i>	<i>allemande</i>
<i>L'Espagne</i>	<i>espagnol</i>	<i>espagnole</i>
<i>suffixe</i>	<i>-ais</i>	<i>-aise</i>
<i>La France</i>	<i>français</i>	<i>française</i>
<i>Le Portugal</i>	<i>portugais</i>	<i>portugaise</i>
<i>Le Japon</i>	<i>japonais</i>	<i>japonaise</i>
<i>L'Angleterre</i>	<i>anglais</i>	<i>anglaise</i>
<i>La Pologne</i>	<i>polonais</i>	<i>polonaise</i>
<i>suffixe</i>	<i>-ois</i>	<i>-oise</i>
<i>La Chine</i>	<i>chinois</i>	<i>chinoise</i>
<i>La Hongrie</i>	<i>hongrois</i>	<i>hongroise</i>
<i>Le Danemark</i>	<i>danois</i>	<i>danoise</i>
<i>La Suède</i>	<i>suédois</i>	<i>suédoise</i>
<i>suffixe</i>	<i>-ain</i>	<i>-aine</i>
<i>L'Afrique</i>	<i>africain</i>	<i>africaine</i>
<i>Les Etats-Unis</i>	<i>américain</i>	<i>américaine</i>
<i>Le Mexique</i>	<i>mexicain</i>	<i>mexicaine</i>
<i>Le Maroc</i>	<i>marocain</i>	<i>marocaine</i>
<i>suffixe</i>	<i>-en</i>	<i>-enne</i>
<i>Le Canada</i>	<i>canadien</i>	<i>canadienne</i>
<i>La Corée du Sud</i>	<i>coréen</i>	<i>coréenne</i>
<i>L'Indonésie</i>	<i>indonésien</i>	<i>indonésienne</i>
<i>Le Vietnam</i>	<i>vietnamien</i>	<i>vietnamienne</i>
<i>L'Italie</i>	<i>italien</i>	<i>italienne</i>

### *Profession*

Nama Profesi	<i>Masculin</i>	<i>Féminin</i>
Model	<i>mannequin</i>	<i>mannequin</i>
Dokter	<i>médecin</i>	<i>médecin</i>
Guru	<i>professeur</i>	<i>professeur</i>
Fotografer	<i>photographe</i>	<i>photographe</i>
Pelukis	<i>peintre</i>	<i>peintre</i>
Aktor	<i>acteur</i>	<i>actrice</i>
<i>suffixe</i>	<i>-eur</i>	<i>-euse</i>
Penyanyi	<i>chanteur</i>	<i>chanteuse</i>
Pemain bola	<i>joueur de foot</i>	<i>joueuse de foot</i>
Penari	<i>danseur</i>	<i>danseuse</i>
Tukang cukur	<i>coiffeur</i>	<i>coiffeuse</i>
<i>suffixe</i>	<i>-en</i>	<i>-enne</i>
Musisi	<i>musicien</i>	<i>musicienne</i>
Pelawak	<i>comédien</i>	<i>comédienne</i>
Montir	<i>mécanicien</i>	<i>mécanicienne</i>
<i>suffixe</i>	<i>-er</i>	<i>-ère</i>
Petani	<i>fermier</i>	<i>fermière</i>
Koki	<i>cuisinier</i>	<i>cuisinière</i>
Jagal	<i>boucher</i>	<i>bouchère</i>

### **D. Media**

1. Papan permainan *Ludo* memiliki ukuran 29 cm x 29 cm



Tampak depan



Tampak belakang



2. Kartu soal berukuran sama dengan kartu *bridge* yaitu 6,35 cm x 8,89 cm, berjumlah 48 buah ( soal mudah 16, soal sedang 16, soal sulit 16)



- Soal *facile* (mudah)

Menyatakan kewarganegaraan dan profesi ditandai dengan pertanyaan

« *Quelle est sa nationalité ?* » « *Quelle est sa profession ?* »

Contoh jawaban :

*Il est français. Elle est française.*

- Soal *moyenne* (sedang)

Menyatakan identitas orang lain yang dimuat dalam kartu nama ditandai dengan perintah « *Racontez les personnages !* »

*Il s'appelle Pierre Dumont. Il habite rue de Saint-Jaquin à Paris en France.  
Il est français. Il est lycéen.*

- Menyatakan identitas atau profil tokoh yang dimuat dalam gambar disertai *QR Code* yang berfungsi sebagai *link* menuju situs mengenai profil tokoh, ditandai dengan perintah « *Présentez les personnages !* »

*Il s'appelle Alladin. Il est né le 5 décembre en 1993 à Paris. Il a 26 ans. Il habite à Lyon en France. Il est français. Il est acteur.*

[illegible]

Le verbe <i>Être</i>		Le verbe <i>Avoir</i>		Le verbe <i>S'appeler</i>		Le verbe <i>Habiter</i>	
Sujet	Verbe	Sujet	Verbe	Sujet	Verbe	Sujet	Verbe
Je	suis	Je	ai	Je	m'appelle	J'y	habite
Tu	es	Tu	as	Tu	t'appelles	Tu	habites
Il/elle	est	Il/elle	a	Il/elle	s'appelle	Il/elle	habite
Nous	sommes	Nous	avons	Nous	nous appelons	Nous	habitons
Vous	êtes	Vous	avez	Vous	vous appelez	Vous	habitez
Ils/elles	sont	Ils/elles	ont	Ils/elles	s'appellent	Ils/elles	habitent
Il y a 25 ans Elle a une dentache		Il y a 25 ans Elle a 12 et 17 ans		Il s'appelle Jacques Elle s'appelle Marie et Sylvie		Il habite à Paris Elle habite au nord de Saint-Louis à Paris	
1		2		3		4	

## E. Exercise

### 1. Facile (Soal Mudah)

*Dire sa nationalité et sa profession.*

<p>1</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>	<p>2</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>	<p>3</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>	<p>4</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>
<p>5</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>	<p>6</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>	<p>7</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>	<p>8</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>
<p>9</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>	<p>10</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>	<p>11</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>	<p>12</p>  <p>Quelle est sa nationalité ? il est... / elle est ...</p>
<p>13</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>	<p>14</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>	<p>15</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>	<p>16</p>  <p>Quelle est sa profession ? il est... / elle est ...</p>

## 2. Moyenne (Soal Sedang)





*Présentez les personnages !*

<p><b>1</b></p> <p>Nom : Dupont Prénom : Marie Adresse : rue de Fleurs, Paris</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>2</b></p> <p>Nom : Renée Prénom : Remi Adresse : rue de Jeunes, Lyon</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>3</b></p> <p>Nom : Kyle Prénom : Amber Adresse : rue de Hamilton, Ontario</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>4</b></p> <p>Nom : Crouse Prénom : Henry Adresse : rue de Saint-Joseph, Quebec</p> <p>Racontez les personnages !</p>
<p><b>5</b></p> <p>Nom : Nakamura Prénom : Shizuka Adresse : rue Matsumoto, Tokyo</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>6</b></p> <p>Nom : Takahashi Prénom : Hiro Adresse : rue Miyoshi, Hiroshima</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>7</b></p> <p>Nom : Lesmana Prénom : Ayu Adresse : rue Candi Sewu, Semarang</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>8</b></p> <p>Nom : Suseno Prénom : Abdi Adresse : rue Gading Raya, Yogyakarta</p> <p>Racontez les personnages !</p>
<p><b>9</b></p> <p>Nom : Liem Prénom : Wei Wei Adresse : rue de Beijing, Guangzhou</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>10</b></p> <p>Nom : Wang Prénom : Yinsen Adresse : rue de Pingjhen, Shanghai</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>11</b></p> <p>Nom : Lee Prénom : Seora Adresse : rue de Samsilong, Seoul</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>12</b></p> <p>Nom : Kim Prénom : Jinhuk Adresse : rue de Hyosondong, Busan</p> <p>Racontez les personnages !</p>
<p><b>13</b></p> <p>Nom : Mayer Prénom : Mathilda Adresse : rue de Bayern, Berlin</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>14</b></p> <p>Nom : Muller Prénom : Gerhard Adresse : rue de Brandenburg, Munich</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>15</b></p> <p>Nom : Perez Prénom : Silva Adresse : rue la Rambla, Barcelone</p> <p>Racontez les personnages !</p>	<p><b>16</b></p> <p>Nom : Rogimerez Prénom : Pablo Adresse : rue Grenada de Colon, Madrid</p> <p>Racontez les personnages !</p>



### 3. *Difficile* (Soal Sulit)

*Présente les personnages !*

<p>1</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>2</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>3</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>4</p>   <p>Présentez les personnages !</p>
<p>5</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>6</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>7</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>8</p>   <p>Présentez les personnages !</p>
<p>9</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>10</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>11</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>12</p>   <p>Présentez les personnages !</p>
<p>13</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>14</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>15</p>   <p>Présentez les personnages !</p>	<p>16</p>   <p>Présentez les personnages !</p>

### Lampiran 3. Silabus Kelas X

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian	Materi Ajar	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.4 Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan</p> <p>4.4 Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) dengan memperhatikan fungsi social, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan</p>	<p>3.4.2 Memahami tindak tutur untuk menyatakan jati diri orang lain (<i>donner l'identité</i>)</p> <p>4.4.2 mempraktekkan tindak tutur menyatakan jati diri orang lain (<i>donner l'identité</i>)</p>	<p>Unsur kebahasaan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Kata kerja terkait menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>)</li> <li>Kosa kata kewarganegaraan (<i>la nationalité</i>) dan profesi (<i>la profession</i>)</li> <li>Struktur kalimat untuk menyatakan jati diri orang lain</li> </ul> <p>Contoh :</p> <p><i>Il s'appelle Pierre Dumont. Il est né le 5 décembre 2003 à Lyon. Il est 16 ans. Il habite rue de Saint-Jaquin à Paris en France. Il est français. Il est lycéen et peintre.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menyaksikan, menyimak, meniru, dan berpartisipasi dalam interaksi yang melibatkan tindakan menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang sesuai dengan konteks</li> <li>Bertanya dan mempertanyakan hal-hal yang terkait dengan interaksi yang melibatkan tindakan menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang sesuai dengan konteks</li> <li>Berlatih secara mandiri maupun dengan bimbingan guru untuk menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) dengan</li> </ul>

			<p>orang-orang disekelilingnya, dengan berfokus pada fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang sesuai dengan konteks</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengidentifikasi persamaan dan perbedaan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada tindakan untuk menyatakan jati diri (<i>donner l'identité</i>) dalam konteks yang berbeda (dalam hal topik dan hubungan fungsional antar penutur)</li> <li>• Melakukan tindakan untuk menyatakan dengan tujuan tertentu yang berfungsi dalam kehidupan di sekolah dan masyarakat</li> </ul>
--	--	--	--

## Lampiran 4. RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

#### A. Identitas

Satuan Pendidikan	: SMK PI Ambarukmo 1 Sleman
Kelas/Semester	: X/ Genap
Mata Pelajaran	: Bahasa Prancis
Tema	: <i>Donner l'identité</i>
Sub tema	: <i>Présenter quelqu'un (nationalité, profession)</i>
Pertemuan	: 45menit x 2jp

#### B. Kompetensi Inti

- KI 3 Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah
- KI 4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

#### C. Kompetensi Dasar

- 3.4 Mendemonstrasikan tindak tutur menyatakan jati diri (*donner l'identité*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan dan tulis



- 4.4 Menerapkan tindak tutur untuk menyatakan jati diri (*donner l'identité*) dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan pada teks interpersonal dan teks transaksional lisan dan tulis

D. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.2 Memahami tindak tutur untuk menyatakan jati diri orang lain (*donner l'identité*)
- 4.4.2 mempraktekkan tindak tutur menyatakan jati diri orang lain (*donner l'identité*)

E. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa memahami materi *donner l'identité* yaitu menyatakan jati diri orang lain dengan baik secara lisan.
2. Siswa mampu memperkenalkan orang lain atau tokoh dengan menggunakan identitas diri secara lisan.

F. Materi Pembelajaran

1. Verbe :

- *Etre : je suis..., tu es..., il/elle est...*
- *Avoir : j'ai..., tu as..., il/elle a...*
- *S'appeler : je m'appelle..., tu t'appelles....*
- *Habiter : j'habite..., il/elle habite...*

2. Vocabulaire :

- *Nationalité :*
  - *Indonésien/indonésienne*
  - *Français/française*
  - *Canadien/canadienne*
  - *Chinois/chinoise*
  - *Japonais/japonaise*

- *Profession :*
  - *Lycéen/lycéenne*
  - *Professeur/professeur*
  - *Etudiant/étudiante*
  - *Vendeur/vendeuse*
  - *Medecin/medecin*

### 3. Materi soal

- Menanyakan kewarganegaraan orang lain pada gambar.  
*Quelle est sa nationalité ?*  
*il est..., elle est ...*



- Menanyakan profesi orang lain pada gambar.  
*Quelle est sa profession ?*  
*il est..., elle est...*



- Menceritakan identitas orang lain yang ditunjukkan dalam gambar kartu nama.

*Racontez les personnages !*

*Il/elle s'appelle ...*

*Il/elle est ...*

*Il/elle habite ...*



- Memperkenalkan identitas orang lain/tokoh yang ditunjukkan oleh gambar disertai *QR code* sebagai referensi profil tokoh di *website*.

*Présentez les personnages !*

*Il/elle s'appelle...*

*Il/elle est ....*

*Il/elle habite ...*

*Il/elle est né(e) ...*

*Il/elle a ...*








#### G. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Scientific Learning*
2. Metode : Berbicara dan *Roleplay*
3. Model : *Discovery Learning*

#### H. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan Guru	Deskripsi Kegiatan Siswa	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<b>Komunikasi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru membuka pertemuan dengan salam</li><li>2. Guru mempersilahkan berdoa sebelum pelajaran dan mengecek kehadiran peserta didik</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa menjawab salam</li><li>2. Siswa berdoa sebelum pelajaran dimulai</li></ol>	10 menit
	<b>Apersepsi</b> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi pengantar materi pada peserta didik dengan memperkenalkan diri</li><li>2. Guru menyampaikan hubungan materi sebelumnya dengan materi yang akan diajarkan</li><li>3. Guru memberikan penjelasan tentang rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa memperhatikan dan bergantian memperkenalkan diri</li><li>2. Siswa memperhatikan</li><li>3. Siswa memperhatikan rencana pembelajaran</li></ol>	

Inti	<p>Mengamati</p> <p>1. Guru menampilkan gambar</p>   <p>2. Guru menjelaskan gambar tersebut</p> <p>Menanya</p> <p>1. Guru memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya</p> <p>Menalar</p> <p>1. Guru menjelaskan materi <i>donner l'identité</i>, meliputi :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Konjugasi verba <i>être</i>, <i>avoir</i>, <i>s'appeler</i>, <i>habiter</i></li> <li>• <i>Vocabulaire nationalité</i> dan <i>profession</i></li> </ul>	<p>1. Siswa memperhatikan gambar</p>   <p>2. Siswa memperhatikan</p> <p>1. Siswa bertanya</p> <p>1. Siswa memperhatikan penjelasan</p>	65 menit
------	--	---	-------------

	<p>2. Guru menjelaskan cara memperkenalkan orang lain terkait materi <i>donner l'identité</i></p> <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk membuat kelompok masing masing 4 orang</li> <li>2. Guru meminta siswa untuk mempraktekkan materi <i>donner l'identité</i> melalui permainan <i>Ludo</i></li> </ol>  <p>Mengkomunikasikan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawaban secara lisan</li> <li>2. Guru mengoreksi jawaban dan pelafalan secara lisan</li> </ol>	<p>2. Siswa memperhatikan dan mengikuti materi</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa membuat kelompok</li> <li>2. Siswa mempraktekkan media permainan <i>Ludo</i></li> </ol> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa mempresentasikan jawaban</li> <li>2. Siswa memperhatikan koreksi</li> </ol>	
Penutup	<p>Menyimpulkan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru memberi kesimpulan tentang materi <i>donner l'identité</i></li> <li>2. Guru mengevaluasi jawaban siswa</li> <li>3. Guru menutup pelajaran dengan salam</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siswa memperoleh materi <i>donner l'identité</i></li> <li>2. Siswa memperhatikan</li> <li>3. Siswa menjawab salam</li> </ol>	15 menit

## I. Alat, Media dan Sumber Belajar

1. Alat : Papan Tulis, Kertas, Laptop, LCD Proyektor
2. Media : PPT dan Permainan *Ludo* dilengkapi kartu soal
3. Sumber Belajar :
  - Girardet, J, dkk. 2008. *Écho 1 Méthode de Français*. Paris : CLE International.
  - Himber, Céline, dkk. 2006. *Le Mag' 1 Méthode de Français: Unité1*. Paris : Hachette.

## J. Teknik Penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1.	Kesesuaian dengan gambar					
2.	Ketepatan logika urutan pernyataan					
3.	Ketepatan makna keseluruhan					
4.	Ketepatan kata					
5.	Ketepatan kalimat					
6.	Kelancaran					
7.	Pengucapan ( <i>pronunciation</i> )					

Yogyakarta,      Februari 2020

Mengetahui,

Guru Mapel



Feri Trisianti, S.Pd.

Mahasiswa



Rafika Annur Rokhimah

### Lampiran 5. Daftar Hadir Siswa

#### DAFTAR HADIR SISWA KELAS X PH 1 SMK PI AMBARUKMO 1 SLEMAN YOGYAKARTA

Waktu Pengambilan Data : Kamis, 27 Februari 2020

NO.	NAMA SISWA	L/P	NIS	KEHADIRAN
1.	Aditya Arif Pradana	L	1905	✓
2.	Agil Prasetyawan	L	1906	✓
3.	Agung Basuki Nuggroho	L	1907	✓
4.	Amanda Citra Anastasya	P	1908	✕
5.	Anggi Lilis Marlina	P	1909	✓
6.	Aulia Nur Fitriani	P	1910	✓
7.	Aura Cahya Nung Utami	P	1911	✓
8.	Dewi Sekar Nirwana	P	1915	✓
9.	Farhan Aldi Pratama	L	1917	A
10.	Hafidh Arya Heryasta	L	1919	✕
11.	Helmi Pramudya	L	1921	✓
12.	Nur Fajar Arifianto	L	1929	✓
13.	Riska Intan Permatasari	P	1932	✓
14.	Rizky Zulfan	L	1933	✓
15.	Sasi Kirana Hartanti	P	1935	✓
16.	Subhan Surya Darmawan	L	1938	✓
17.	Tegar Wahyu Saputro	L	1941	A
18.	Wahyu Ningtias Yohana	P	1942	✓
19.	Wisnu Mahendra Jati	L	1943	✓
20.	Yarti Endang Vita Sari	P	1944	✕
21.	Yusuf Rangga Aji	L	1945	✓

Keterangan :

✓ = Hadir

A = Tidak Hadir Tanpa Keterangan

✕ = Tidak Melanjutkan Sekolah



# **LAMPIRAN II**

1. Instrumen Angket Kebutuhan Siswa
2. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi
3. Instrumen Angket Validasi Ahli Media
4. Instrumen Angket Tanggapan Siswa dan Guru

## **Lampiran 1. Instrumen Angket Kebutuhan Siswa**

### **ANGKET KEBUTUHAN SISWA KELAS X SMK PI AMBARUKMO**

1. Apakah Anda senang dan tertarik dengan pelajaran Bahasa Prancis?
  - a. Ya
  - b. Tidak
2. Apakah menurut Anda pelajaran Bahasa Prancis termasuk pelajaran yang sulit?
  - a. Ya
  - b. Tidak
3. Faktor apa yang mengakibatkan pelajaran Bahasa Prancis sangat sulit ?
  - a. Kurang motivasi untuk belajar
  - b. Pengucapan bahasa Prancis yang sulit
  - c. Penyampaian guru kurang dapat dipahami
  - d. Cara penyampaian yang kurang bervariasi
4. Menurut Anda, manakah kemampuan dibawah ini yang sulit dalam proses pembelajaran ?
  - a. Mendengarkan dialog bahasa Prancis
  - b. Membaca kalimat berbahasa Prancis
  - c. Menulis kalimat dengan bahasa Prancis
  - d. Berbicara atau bercerita dengan bahasa Prancis
5. Apakah Anda dapat bercerita dalam bahasa Prancis secara lisan ?
  - a. Ya
  - b. Tidak

Jika memilih jawaban a. Ya,

- (1) Lancar                      (2) Tidak lancar

6. Menurut Anda, keterampilan berbicara bahasa Prancis merupakan...
- a. Keterampilan berbahasa yang mudah
  - b. Keterampilan berbahasa yang menarik
  - c. Keterampilan berbahasa yang penting
  - d. Keterampilan berbahasa yang sulit
7. Apakah Anda pernah belajar menggunakan media yang diberikan guru?
- a. Pernah
  - b. Tidak pernah
8. Alat apa yang sering digunakan oleh guru untuk pembelajaran?
- a. Papan tulis dan spidol
  - b. Kertas bergambar
  - c. Laptop/komputer
  - d. *LCD Proyektor*
9. Media belajar apa yang sering digunakan oleh guru?
- a. Gambar ilustrasi
  - b. *PowerPoint*
  - c. *Website*
  - d. Permainan
10. Manakah yang lebih Anda sukai?
- a. Belajar sendiri
  - b. Belajar secara kelompok
11. Manakah yang lebih Anda sukai?
- a. Belajar menggunakan LKS
  - b. Belajar menggunakan *PowerPoint*
  - c. Belajar menggunakan audio
  - d. Belajar menggunakan media permainan

12. Manakah yang lebih Anda sukai?
- a. Mendengarkan materi yang dijelaskan guru secara ceramah
  - b. Menyalin materi dari papan tulis ke buku catatan
  - c. Mengerjakan soal secara individu
  - d. Mempraktekkan bahasa Prancis menggunakan media permainan
13. Media apa yang ingin Anda gunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Prancis?
- a. Buku materi
  - b. Poster
  - c. *PowerPoint*
  - d. Permainan papan/ kartu
14. Apakah dengan adanya media tersebut Anda termotivasi untuk belajar?
- a. Ya
  - b. Tidak
15. Apakah media tersebut memudahkan Anda dalam berbicara bahasa Prancis?
- a. Ya
  - b. Tidak

## Lampiran 2. Instrumen Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD						
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran						
3.	Kesesuaian materi pada tingkat <i>niveau</i> A1						
4.	Keruntutan materi						
5.	Cakupan materi						
6.	Kejelasan penulisan materi yang disajikan						
7.	Kejelasan penulisan dalam buku petunjuk permainan						
8.	Kemudahan tingkat pemahaman materi						
9.	penggunaan bahasa						
10.	Kesesuaian teks pertanyaan dan gambar dengan materi						
11.	Dukungan materi terhadap keaktifan peserta didik						
12.	Penyajian gambar animasi yang menarik						
13.	Kebermanfaatan materi terhadap pembelajaran						
14.	Ketepatan penulisan materi secara gramatikal						
15.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran						
16.	Kualitas penyajian materi						
17.	Kualitas umpan balik						

### Lampiran 3. Instrumen Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>						
<b>A.</b>	<b>Fisik Papan Ludo</b>						
1.	Jenis kertas papan ( <i>ivory 260 gr</i> )						
2.	Ukuran papan (29x29cm )						
3.	Ketebalan kertas papan						
<b>B.</b>	<b>Fisik Kartu</b>						
4.	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 260 gr</i> )						
5.	Ukuran kartu (8,89x6,35cm)						
6.	Ketebalan kertas kartu						
<b>C.</b>	<b>Buku Materi dan Petunjuk</b>						
7.	Jenis kertas ( <i>HVS 80gr</i> )						
8.	Ukuran kertas (8,89x6,35cm)						
<b>D.</b>	<b>Fisik Box Kartu</b>						
9.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 260 gr</i> )						
10.	Ukuran <i>box</i> (9,8x6,7cm)						
11.	Ketebalan kertas <i>box</i>						
<b>E.</b>	<b>Fisik Box Permainan Ludo</b>						
12.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 310 gr</i> )						
13.	Ukuran <i>box</i> (15x15cm)						
14.	Ketebalan kertas <i>box</i>						
<b>F.</b>	<b>Fisik Dadu dan Bidak</b>						
15.	Jenis kertas ( <i>ivory 210 gr</i> )						
16.	Ukuran dadu (2x2cm)						
17.	Ukuran bidak/pion (1,5x3cm)						
<b>II</b>	<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
<b>A.</b>	<b>Papan Ludo</b>						
18.	Warna papan <i>Ludo</i>						
19.	Jenis gambar simbol						
20.	Ukuran dan warna simbol						
21.	Warna <i>cover</i> papan						
<b>B.</b>	<b>Kartu soal</b>						
22.	Ukuran dan warna gambar						
23.	Ukuran dan warna tulisan						
24.	Warna <i>cover</i>						
<b>C.</b>	<b>Kartu materi dan petunjuk</b>						
25.	Ukuran dan warna tulisan						
26.	Urutan penjelasan						
27.	Kelengkapan						

<b>D.</b>	<b><i>Box Kartu Soal</i></b>						
28.	Warna <i>box</i>						
29.	Ukuran dan warna gambar						
30.	Ukuran dan warna tulisan						
<b>E.</b>	<b><i>Box Permainan Ludo</i></b>						
31.	Warna <i>box</i>						
32.	Ukuran dan warna gambar						
33.	Ukuran dan warna tulisan						
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>						
34.	Menarik perhatian						
35.	Kemudahan penggunaan media						
36.	Kejelasan alur permainan						
37.	Belajar sambil bermain						
38.	Meningkatkan kognitif peserta didik						
39.	Meningkatkan motivasi belajar dan latihan secara mandiri						
40.	Mempermudah dalam mempelajari materi keterampilan berbicara bahasa Prancis						

#### Lampiran 4. Instrumen Tanggapan Siswa dan Guru

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>						
1.	Kecakupan soal pada kartu untuk pencapaian kompetensi						
2.	Kecakupan soal pada kartu untuk memahami materi <i>donner l'identité</i>						
3.	Penggunaan media untuk mempermudah materi						
4.	Meningkatkan motivasi belajar siswa						
<b>B.</b>	<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
5.	Kemudahan penggunaan bahasa yang disajikan dalam materi						
6.	Kejelasan pertanyaan dalam kartu soal						
7.	Soal-soal disajikan dengan tingkatan untuk mempermudah pemahaman materi						
8.	Kemudahan soal-soal yang disajikan						
<b>C.</b>	<b>Aspek Tampilan Media</b>						
9.	Tampilan dan bentuk media yang disajikan menarik						
10.	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna						
11.	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media						
12.	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media						
13.	Kemudahan penggunaan buku petunjuk permainan						
14.	Kemudahan penggunaan media permainan <i>Ludo</i>						
15.	Penggunaan kemasan media yang unik						
16.	Kelengkapan media permainan <i>Ludo</i>						



# LAMPIRAN III

1. Lembar Validasi Ahli Materi
2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Pertama
3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Kedua
4. Lembar Tanggapan Siswa
5. Lembar Penilaian Guru

## Lampiran 1. Lembar Validasi Ahli Materi

### SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MATERI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Herman, M.Pd.

NIP : 19710403 200501 1 001

Jenis Kelamin : Laki-laki

Agama : Islam

Keahlian : Pengajaran Bahasa Prancis

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1.	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	IKIP Yogyakarta	1997
2.	S2	Pendidikan Bahasa Prancis	Universitas Pendidikan Indonesia	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

Golongan : III/A

Jabatan : Asisten Ahli

Adalah selaku dosen ahli materi pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta".

Yogyakarta, Februari 2020

Ahli Materi

Herman, M.Pd.

NIP. 19710403 200501 1 001

## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Bahasa Prancis (*Expression Orale*)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Rafika Annur Rokhimah

Ahli Materi : Herman, M.Pd.

### A. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak selaku Dosen Ahli Materi tentang kualitas materi yang dikembangkan dengan media permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek isi pembelajaran, kebahasaan, dan penyajian.
3. Pendapat, kritik, dan saran penilaian dari Bapak sebagai Ahli Materi akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media permainan *Ludo* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Bapak memberikan pendapat untuk setiap indikator dengan tanda centang (✓) pada skala 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh pengisian angket:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2.	Kejelasan materi pembelajaran					✓	

Keterangan skala penilaian:

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

5. Kritik dan saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom keterangan.

6. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terimakasih.

B. Angket Penilaian untuk Ahli Materi

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD					✓	
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓	
3.	Kesesuaian materi pada tingkat <i>niveau</i> A1					✓	
4.	Keruntutan materi				✓		
5.	Cakupan materi				✓		
6.	Kejelasan penulisan materi yang disajikan				✓		
7.	Kejelasan penulisan dalam buku petunjuk permainan				✓		
8.	Kemudahan tingkat pemahaman materi					✓	
9.	penggunaan bahasa					✓	
10.	Kesesuaian teks pertanyaan dan gambar dengan materi				✓		
11.	Dukungan materi terhadap keaktifan peserta didik				✓		
12.	Penyajian gambar animasi yang menarik				✓		
13.	Kebermanfaatan materi terhadap pembelajaran					✓	

14.	Ketepatan penulisan materi secara gramatikal					✓
15.	Kesesuaian evaluasi dengan tujuan pembelajaran					✓
16.	Kualitas penyajian materi					✓
17.	Kualitas umpan balik					✓

C. Kritik dan Saran

*Materi agar disusun sesuai kebutuhan komunikasi dan disampaikan dengan tingkat kesantunannya*

D. Kesimpulan

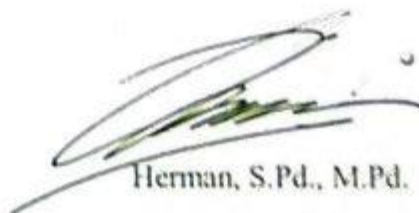
Berdasarkan penilaian materi terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Mohon Bapak/Ibu melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

Yogyakarta, 10 Februari 2020

Ahli Materi

  
Herman, S.Pd., M.Pd.

NIP. 19710403 200501 1 001

## Lampiran 2. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Pertama

### SURAT PERNYATAAN UNTUK DOSEN AHLI MEDIA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP : 19730330 200212 2 001

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Keahlian : Pengajaran Bahasa (Linguistik Terapan)

Riwayat Pendidikan

No.	Jenjang	Bidang	Asal Sekolah	Tahun Lulus
1.	S1	Pendidikan Bahasa Prancis	Universitas Negeri Yogyakarta	2000
2.	S2	Applied Chinese Language and Culture	NTNU, Taiwan	2014

Unit Kerja

Jurusan : Pendidikan Bahasa Prancis

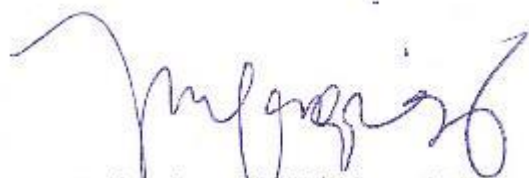
Golongan : III/C

Jabatan : Lektor

Adalah selaku dosen ahli media pada penelitian yang berjudul "Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta".

Yogyakarta, Februari 2020

Ahli Media



Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

## LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Bahasa Prancis (*Expression Orale*)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Rafika Annur Rokhimah

Ahli Media : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

### A. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku Dosen Ahli Media tentang kualitas media permainan *Ludo* yang dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek fisik, desain, dan penggunaan.
3. Pendapat, kritik, dan saran penilaian dari Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media permainan *Ludo* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan pendapat untuk setiap indikator dengan tanda centang (✓) pada skala 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh pengisian angket:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Jenis kertas kartu				✓		
2.	Ukuran kartu					✓	



Keterangan skala penilaian:

1 = sangat kurang

2 = kurang

3 = cukup

4 = baik

5 = sangat baik

5. Kritik dan saran Bapak/Ibu dimohon untuk dituliskan pada kolom keterangan.

6. Atas bantuan dan ketersediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terimakasih.

**B. Angket Penilaian untuk Ahli Media**

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>						
<b>A.</b>	<b>Fisik Papan Ludo</b>						
1.	Jenis kertas papan ( <i>ivory 260 gr</i> )				✓		
2.	Ukuran papan (29x29cm )			✓			
3.	Ketebalan kertas papan			✓			
<b>B.</b>	<b>Fisik Kartu</b>						
4.	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 260 gr</i> )				✓		
5.	Ukuran kartu (8,89x6,35cm)				✓		
6.	Ketebalan kertas kartu				✓		
<b>C.</b>	<b>Fisik Box Kartu</b>						
7.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 260 gr</i> )				✓		
8.	Ukuran <i>box</i> (9,8x6,7cm)				✓		
9.	Ketebalan kertas <i>box</i>				✓		
<b>D.</b>	<b>Fisik Box Permainan Ludo</b>						
10.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 310 gr</i> )				✓		
11.	Ukuran <i>box</i> (15x15cm)				✓		
12.	Ketebalan kertas <i>box</i>				✓		
<b>E.</b>	<b>Fisik Alat Permainan</b>						
13.	Jenis kertas ( <i>ivory 210 gr</i> )				✓		
14.	Ukuran dadu (2x2cm)				✓		
15.	Ukuran bidak/pion (1,5x3cm)			✓			
<b>II</b>	<b>Aspek Desain Tampilan</b>						



<b>A.</b>	<b>Papan Ludo</b>						
16.	Warna papan Ludo			✓			
17.	Jenis gambar simbol			✓			
18.	Ukuran dan warna simbol			✓			
19.	Warna cover papan			✓			
<b>B.</b>	<b>Kartu soal</b>						
20.	Ukuran dan warna gambar			✓			
21.	Ukuran dan warna tulisan			✓			
22.	Warna cover			✓			
<b>C.</b>	<b>Kartu materi dan petunjuk</b>						
23.	Ukuran dan warna tulisan			✓			
24.	Urutan penjelasan			✓			
25.	Kelengkapan			✓			
<b>D.</b>	<b>Box Kartu Soal</b>						
26.	Warna box			✓			
27.	Ukuran dan warna gambar			✓			
28.	Ukuran dan warna tulisan			✓			
<b>E.</b>	<b>Box Permainan Ludo</b>						
29.	Warna box			✓			
30.	Ukuran dan warna gambar			✓			
31.	Ukuran dan warna tulisan			✓			
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>						
32.	Menarik perhatian			✓			
33.	Kemudahan penggunaan media			✓			
34.	Kejelasan alur permainan			✓			
35.	Belajar sambil bermain			✓			
36.	Meningkatkan kognitif peserta didik			✓			
37.	Meningkatkan motivasi belajar dan latihan secara mandiri			✓			
38.	Mempermudah dalam mempelajari materi keterampilan berbicara bahasa Prancis			✓			

C. Kritik dan Saran

---



---



---



---



---

#### D. Kesimpulan

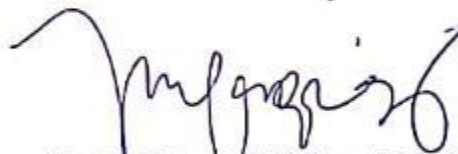
Berdasarkan penilaian media terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Mohon Bapak/Ibu melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

Yogyakarta, 11 Februari 2020

Ahli Media



Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

### Lampiran 3. Lembar Validasi Ahli Media Tahap Kedua

#### LEMBAR PENILAIAN UNTUK AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Bahasa Prancis (*Expression Orale*)

Sasaran Penelitian : Siswa kelas X

Peneliti : Rafika Annur Rokhimah

Ahli Media : Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

##### A. Petunjuk Pengisian Lembar Penilaian

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Ibu selaku Dosen Ahli Media tentang kualitas media permainan *Ludo* yang dikembangkan untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa kelas X.
2. Lembar penilaian ini terdiri dari aspek fisik, desain, dan penggunaan.
3. Pendapat, kritik, dan saran penilaian dari Ibu sebagai Ahli Media akan sangat bermanfaat untuk perbaikan dan peningkatan kualitas media permainan *Ludo* ini.
4. Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Ibu memberikan pendapat untuk setiap indikator dengan tanda centang (✓) pada skala 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh pengisian angket:

No.	Indikator	Skor Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Jenis kertas kartu				✓		
2.	Ukuran kartu					✓	

Keterangan skala penilaian:

- 1 = sangat kurang
- 2 = kurang
- 3 = cukup
- 4 = baik
- 5 = sangat baik

5. Kritik dan saran Ibu mohon untuk dituliskan pada kolom keterangan.
6. Atas bantuan dan ketersediaan Ibu untuk mengisi lembar penilaian ini, saya mengucapkan terimakasih.

B. Angket Penilaian untuk Ahli Media

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>I</b>	<b>Aspek Fisik</b>						
<b>A.</b>	<b>Fisik Papan Ludo</b>						
1.	Jenis kertas papan ( <i>ivory 260 gr</i> )					✓	
2.	Ukuran papan (29x29cm )				✓		
3.	Ketebalan kertas papan				✓		
<b>B.</b>	<b>Fisik Kartu</b>						
4.	Jenis kertas kartu ( <i>ivory 260 gr</i> )					✓	
5.	Ukuran kartu (8,89x6,35cm)					✓	
6.	Ketebalan kertas kartu					✓	
<b>C.</b>	<b>Buku Materi dan Petunjuk</b>						
7.	Jenis kertas ( <i>HVS 80gr</i> )				✓		
8.	Ukuran kertas (8,89x6,35cm)				✓		
<b>D.</b>	<b>Fisik Box Kartu</b>						
9.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 260 gr</i> )					✓	
10.	Ukuran <i>box</i> (9,8x6,7cm)					✓	
11.	Ketebalan kertas <i>box</i>					✓	
<b>E.</b>	<b>Fisik Box Permainan Ludo</b>						
12.	Jenis kertas <i>box</i> ( <i>ivory 310 gr</i> )					✓	
13.	Ukuran <i>box</i> (15x15cm)					✓	
14.	Ketebalan kertas <i>box</i>					✓	
<b>F.</b>	<b>Fisik Dadu dan Bidak</b>						
15.	Jenis kertas ( <i>ivory 210 gr</i> )					✓	
16.	Ukuran dadu (2x2cm)					✓	
17.	Ukuran bidak/pion (1,5x3cm)				✓		

<b>II</b>	<b>Aspek Desain Tampilan</b>						
<b>A.</b>	<b>Papan Ludo</b>						
18.	Warna papan Ludo					✓	
19.	Jenis gambar simbol				✓		
20.	Ukuran dan warna simbol				✓		
21.	Warna cover papan					✓	
<b>B.</b>	<b>Kartu soal</b>						
22.	Ukuran dan warna gambar					✓	
23.	Ukuran dan warna tulisan					✓	
24.	Warna cover					✓	
<b>C.</b>	<b>Kartu materi dan petunjuk</b>						
25.	Ukuran dan warna tulisan				✓		
26.	Urutan penjelasan				✓		
27.	Kelengkapan				✓		
<b>D.</b>	<b>Box Kartu Soal</b>						
28.	Warna box					✓	
29.	Ukuran dan warna gambar					✓	
30.	Ukuran dan warna tulisan					✓	
<b>E.</b>	<b>Box Permainan Ludo</b>						
31.	Warna box					✓	
32.	Ukuran dan warna gambar					✓	
33.	Ukuran dan warna tulisan					✓	
<b>III</b>	<b>Aspek Penggunaan</b>						
34.	Menarik perhatian					✓	
35.	Kemudahan penggunaan media				✓		
36.	Kejelasan alur permainan				✓		
37.	Belajar sambil bermain				✓		
38.	Meningkatkan kognitif peserta didik				✓		
39.	Meningkatkan motivasi belajar dan latihan secara mandiri				✓		
40.	Mempermudah dalam mempelajari materi keterampilan berbicara bahasa Prancis				✓		

#### C. Kritik dan Saran

Tulisan selain berbahasa Indonesia  
fotokopi konsisten & tulis miring

#### D. Kesimpulan

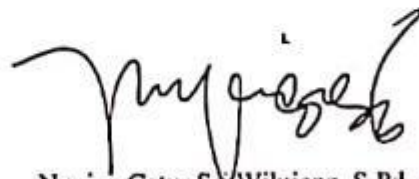
Berdasarkan penilaian media terhadap strategi pembelajaran, maka media ini dinyatakan:

1. Layak untuk diujicobakan di lapangan tanpa revisi.
2. Layak untuk diujicobakan di lapangan dengan revisi.
3. Tidak layak untuk diujicobakan di lapangan.

Mohon Ibu melingkari pernyataan pada nomor yang sesuai.

Yogyakarta, 13 Februari 2020

Ahli Media



Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.

NIP. 19730330 200212 2 001

#### Lampiran 4. Lembar Tanggapan Siswa

##### ANGKET PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Bahasa Prancis (*Expression Orale*)

Peneliti : Rafika Annur Rokhimah  
Pendidikan Bahasa Prancis UNY

---

#### A. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kualitas materi dan media yang dikembangkan, yaitu permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.
2. Isilah angket dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh pengisian angket:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2.	Kejelasan materi pembelajaran					✓	

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik



B. Angket Tanggapan Siswa

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
A.	Aspek Pembelajaran						
1.	Kecakupan soal pada kartu untuk pencapaian kompetensi				✓		
2.	Kecakupan soal pada kartu untuk memahami materi <i>donner l'identité</i>				✓		
3.	Penggunaan media untuk mempermudah materi				✓		
4.	Meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
B.	Aspek Penyajian Materi						
5.	Kemudahan penggunaan bahasa yang disajikan dalam materi			✓			
6.	Kejelasan pertanyaan dalam kartu soal				✓		
7.	Soal-soal disajikan dengan tingkatan untuk mempermudah pemahaman materi				✓		
8.	Kemudahan soal-soal yang disajikan				✓		
C.	Aspek Tampilan Media						
9.	Tampilan dan bentuk media yang disajikan menarik				✓		
10.	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna				✓		
11.	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media			✓			
12.	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media			✓			
13.	Kemudahan penggunaan buku petunjuk permainan			✓			
14.	Kemudahan penggunaan media permainan <i>Ludo</i>					✓	
15.	Penggunaan kemasan media yang unik					✓	
16.	Kelengkapan media permainan <i>Ludo</i>					✓	



C. Komentari

Dalam Sebuah Permainan hingga mendapat  
kartu soal, Saya sebagai siswa untuk bisa  
mempermudah dalam motivasi pembelajaran  
sehingga dapat banyak teman main.

Yogyakarta, 27 Februari 2020

Responden



Aulia Nuri F.

## ANGKET PENILAIAN SISWA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Bahasa Prancis (*Expression Orale*)

Peneliti : Rafika Annur Rokhimah

Pendidikan Bahasa Prancis UNY

---

### A. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat siswa tentang kualitas materi dan media yang dikembangkan, yaitu permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.
2. Isilah angket dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh pengisian angket:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2.	Kejelasan materi pembelajaran					✓	

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

B. Angket Tanggapan Siswa

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>						
1.	Kecakupan soal pada kartu untuk pencapaian kompetensi			✓			
2.	Kecakupan soal pada kartu untuk memahami materi <i>donner l'identité</i>				✓		
3.	Penggunaan media untuk mempermudah materi					✓	
4.	Meningkatkan motivasi belajar siswa					✓	
<b>B.</b>	<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
5.	Kemudahan penggunaan bahasa yang disajikan dalam materi				✓		
6.	Kejelasan pertanyaan dalam kartu soal			✓			
7.	Soal-soal disajikan dengan tingkatan untuk mempermudah pemahaman materi					✓	
8.	Kemudahan soal-soal yang disajikan				✓		
<b>C.</b>	<b>Aspek Tampilan Media</b>						
9.	Tampilan dan bentuk media yang disajikan menarik					✓	
10.	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna					✓	
11.	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media				✓		
12.	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media					✓	
13.	Kemudahan penggunaan buku petunjuk permainan			✓			
14.	Kemudahan penggunaan media permainan <i>Ludo</i>					✓	
15.	Penggunaan kemasan media yang unik					✓	
16.	Kelengkapan media permainan <i>Ludo</i>				✓		

C. Komentor

Permainan ini sangat menarik dan mudah  
dibahami

Yogyakarta, Februari 2020

Responden



Agil Prasetyawan

#### Lampiran 4. Lembar Tanggapan Guru

##### ANGKET PENILAIAN GURU

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa SMK PI Ambarukmo Yogyakarta

Materi Pembelajaran : Bahasa Prancis (*Expression Orale*)

Peneliti : Rafika Annur Rokhimah  
Pendidikan Bahasa Prancis UNY

---

#### A. Petunjuk

1. Lembar penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat guru tentang kualitas materi dan media yang dikembangkan, yaitu permainan *Ludo* untuk pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.
2. Mohon Ibu memberikan pendapat untuk setiap indikator dengan memberi tanda centang (✓) pada kolom skala penilaian 1, 2, 3, 4, dan 5.

Contoh pengisian angket:

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1.	Kesesuaian materi dengan KD				✓		
2.	Kejelasan materi pembelajaran					✓	

Keterangan skala penilaian:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

B. Angket Penilaian Guru

No.	Indikator	Skala Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
<b>A.</b>	<b>Aspek Pembelajaran</b>						
1.	Kecakupan soal pada kartu untuk pencapaian kompetensi				✓		
2.	Kecakupan soal pada kartu untuk memahami materi <i>donner l'identité</i>				✓		
3.	Penggunaan media untuk mempermudah materi				✓		
4.	Meningkatkan motivasi belajar siswa				✓		
<b>B.</b>	<b>Aspek Penyajian Materi</b>						
5.	Kemudahan penggunaan bahasa yang disajikan dalam materi			✓			
6.	Kejelasan pertanyaan dalam kartu soal				✓		
7.	Soal-soal disajikan dengan tingkatan untuk mempermudah pemahaman materi				✓		
8.	Kemudahan soal-soal yang disajikan				✓		
<b>C.</b>	<b>Aspek Tampilan Media</b>						
9.	Tampilan dan bentuk media yang disajikan menarik				✓		
10.	Kesesuaian komposisi dan kombinasi warna			✓			
11.	Keterbacaan teks atau tulisan dalam media				✓		
12.	Kejelasan gambar yang disajikan dalam media				✓		
13.	Kemudahan penggunaan buku petunjuk permainan				✓		
14.	Kemudahan penggunaan media permainan <i>Ludo</i>				✓		
15.	Penggunaan kemasan media yang unik				✓		
16.	Kelengkapan media permainan <i>Ludo</i>				✓		

C. Komentar

Secara keseluruhan materi sudah selvari  
dan permainannya cukup menarik shg  
bisa memotivasi siswa.

Yogyakarta, Februari 2020

Guru Mapel Bahasa Prancis



Feri Trisianti, S.Pd.

# LAMPIRAN IV

1. Skor Validasi Ahli Materi
2. Skor Validasi Ahli Media Tahap Pertama
3. Skor Validasi Ahli Media Tahap Kedua
4. Skor Tanggapan Siswa
5. Skor Penilaian Guru



**Lampiran 1. Skor Validasi Ahli Materi**

No. Indikator	Penilaian Ahli Materi	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase
1.	5	77	85	91%
2.	5			
3.	5			
4.	4			
5.	4			
6.	4			
7.	4			
8.	5			
9.	5			
10.	4			
11.	4			
12.	4			
13.	5			
14.	5			
15.	5			
16.	5			
17.	4			
Kategori				Sangat Baik

**Lampiran 2. Skor Validasi Ahli Media Tahap Pertama**

No. Indikator	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Media	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase
1.	Aspek Fisik	4	63	85	72%
2.		3			
3.		3			
4.		4			
5.		4			
6.		4			
7.		3			
8.		3			
9.		4			
10.		4			
11.		4			
12.		4			
13.		4			
14.		4			
15.		4			
16.		4			
17.		3			
18.	Aspek Desain Tampilan	4	59	80	
19.		3			
20.		3			
21.		4			
22.		4			
23.		4			
24.		4			
25.		3			
26.		3			

27.		3			
28.		4			
29.		4			
30.		4			
31.		4			
32.		4			
33.		4			
34.	Aspek Penggunaan	4	22	35	
35.		3			
36.		3			
37.		3			
38.		3			
39.		3			
40.		3			
Kategori					Baik

### Lampiran 3. Skor Validasi Ahli Media Tahap Kedua

No. Indikator	Aspek Penilaian	Penilaian Ahli Media	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase
1.	Aspek Fisik	5	80	85	92%
2.		4			
3.		4			
4.		5			
5.		5			
6.		5			
7.		4			
8.		4			
9.		5			
10.		5			
11.		5			
12.		5			
13.		5			
14.		5			
15.		5			
16.		5			
17.		4			
18.	Aspek Desain Tampilan	5	75	80	
19.		4			
20.		4			
21.		5			
22.		5			
23.		5			
24.		5			
25.		4			
26.		4			

27.		4			
28.		5			
29.		5			
30.		5			
31.		5			
32.		5			
33.		5			
34.	Aspek Penggunaan	5	29	35	
35.		4			
36.		4			
37.		4			
38.		4			
39.		4			
40.		4			
Kategori					Sangat Baik

**Lampiran 4. Skor Tanggapan Siswa**

No.	Nama Siswa	Aspek Pembelajaran				Aspek Penyajian Materi				Aspek Tampilan Media							
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
1	Aditya Arif Pradana	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5
2	Agil Prasetyawan	3	4	5	5	4	3	5	4	5	5	4	5	3	5	5	4
3	Agung Basuki Nuggroho	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5
4	Anggi Lilis Marlina	4	4	5	3	4	5	4	4	3	5	4	3	5	3	4	4
5	Aulia Nur Fitriani	4	4	4	5	3	4	4	4	4	4	3	3	3	5	5	5
6	Aura Cahya Nung Utami	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4
7	Dewi Sekar Nirwana	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5
8	Helmi Pramudya	4	4	4	5	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	5	4
9	Nur Fajar Arifianto	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
10	Riska Intan Permatasari	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
11	Rizky Zulfan	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
12	Sasi Kirana Hartanti	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
13	Subhan Surya Darmawan	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
14	Wahyu Ningtias Yohana	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
15	Wisnu Mahendra Jati	4	3	4	3	2	3	4	3	5	5	5	4	5	5	4	5
16	Yusuf Rangga Aji	4	4	4	5	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5	4
Skor Sub Indikator		64	63	70	69	62	65	67	65	68	68	64	65	65	69	71	70
Skor Indikator		266				259				540							
Jumlah		1065															
Persentase		83%															
Kategori		Sangat Baik															

**Lampiran 5. Skor Tanggapan Guru**

No. Indikator	Aspek Penilaian	Penilaian Guru	Jumlah Skor	Skor Maksimum	Persentase
1.	Aspek Pembelajaran	4	16	20	78%
2.		4			
3.		4			
4.		4			
5.	Aspek Penyajian Materi	3	15	20	
6.		4			
7.		4			
8.		4			
9.	Aspek Tampilan Media	4	31	40	
10.		3			
11.		4			
12.		4			
13.		4			
14.		4			
15.		4			
16.		4			
Kategori					Baik

# **LAMPIRAN V**

1. Surat Permohonan Ijin Penelitian
2. Surat Keterangan Penelitian di Sekolah



## Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA PRANCIS  
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550843, 548207 pesawat 236, Fax (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id

### PERMOHONAN IJIN SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN

FRM/FBS/31-01  
10 Jan 2011

Yogyakarta, 10 Februari 2020

Kepada Yth. Kajur Pendidikan Bahasa Prancis  
FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Rafika Annur Rokhimah  
No. Mhs : 14204241034  
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa Prancis

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses  
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :


“Pengembangan Media Permainan *Ludo* untuk Pembelajaran  
Keterampilan Berbicara Bahasa Prancis Siswa Kelas X”.

Lokasi Penelitian : SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

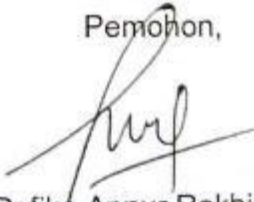
Waktu Penelitian : Februari 2020

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,  
Dosen Pembimbing,

  
Dra. Siti Sumiyati  
NIP. 19580314 198503 2 001

Pemohon,

  
Rafika Annur Rokhimah  
NIM : 14204241034



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 550843, (0274) 546719, Fax (0274) 548207  
Laman: fbs.uny.ac.id E-mail: fbs@uny.ac.id, humas\_fbs@uny.ac.id

Nomor : 1447/UN34.12/PP/Pen/2020  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

13 Februari 2020

Yth . Kepala SMK PI Ambarukmo 1 Sleman  
Jl. Cendrawasih 125 Mancasan lor CC Depok Sleman 55283

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Rafika Annur Rokhimah  
NIM : 14204241034  
Program Studi : Pend. Bhs. Perancis - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN LUDO UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA BAHASA PRANCIS SISWA SMK PI AMBARUKMO YOGYAKARTA  
Waktu Penelitian : 17 - 29 Februari 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  
Dr. Drs. Maman Suryaman, M.Pd.  
NIP. 19670204 199203 1 002

Tembusan :  
1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;  
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

## Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah



### SURAT KETERANGAN

No. 59 113.5/SMK PI.0274/I/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman, menerangkan bahwa :

Nama	: Rafika Annur Rokhimah
NIM	: 1420421034
Fakultas	: Bahasa
Jurusan	: Bahasa Perancis
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Permainan LUDO untuk Pembelajaran Ketrampilan Berbicara Bahasa Prancis siswa SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman

Yang bersangkutan telah melakukan penelitian di SMK PI Ambarrukmo 1 Sleman pada tanggal 17 s.d 29 Februari 2020

Surat Keterangan ini diberikan agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 28 Februari 2020  
Kepala Sekolah  
  
H. Robbaeny Effendi, S.Pd  
NIP. ....



# LAMPIRAN VI

1. Jadwal Penelitian dan Pengembangan
2. Tampilan Media Permainan *Ludo*
3. Dokumentasi

**Lampiran 1. Jadwal Proses Penelitian dan Pengembangan Media Permainan Ludo Bahasa Prancis Siswa Kelas X  
SMK PI Ambarukmo 1 Sleman**

No.	Nama Kegiatan	Pelaksanaan Kegiatan	
		Waktu dan Tempat	Subjek
1.	Analisis Masalah	Oktober – November 2019 di SMK PI Ambarukmo	Siswa kelas X dan Guru Mapel
2.	Perancangan Produk	November 2019	-
3.	Pengembangan Produk	November 2019 – Februari 2020	-
	a. Validasi Ahli Materi	11 Februari 2020 di Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY	Herman, M.Pd.
	b. Validasi Ahli Media	18 Februari 2020 di Kantor Jurusan Pendidikan Bahasa Prancis FBS UNY	Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A.
4.	Uji Coba Produk	27 Februari 2020 di SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta	Siswa kelas X PH 1 16 siswa



## Lampiran 2. Tampilan Media *Ludo*







### Lampiran 3. Dokumentasi





# RÉSUMÉ

**DÉVELOPPEMENT DU SUPPORT PÉDAGOGIQUE DE JEU DE *LUDO*  
POUR L'APPRENTISSAGE DE LA COMPÉTENCE D'EXPRESSION  
ORALE DES APRENANTS DE SMK PI AMBARUKMO 1 SLEMAN  
YOGYAKARTA**

**Par**

**Rafika Annur Rokhimah  
14204241034**

**RÉSUMÉ**

**A. INTRODUCTION**

Le système éducatif indonésien est conçu pour relever les défis mondiaux. Le gouvernement prépare les élèves à participer à l'apprentissage des langues étrangères au lycée. Les cinq langues étrangères sont l'anglais, l'allemand, le chinois, le japonais et le français. Toutes les langues étrangères ne sont pas enseignées à l'école, mais certaines enseignent une ou plusieurs langues étrangères. Le SMK PI Ambarukmo 1 Sleman est l'une des écoles qui enseigne l'anglais, le japonais et le français comme matières obligatoires pour les élèves.

L'apprentissage du français comprend quatre compétences linguistiques, ce sont la compréhension orale, la compréhension écrite, l'expression orale et l'expression écrite. En plus de ces quatre compétences, il y a des niveaux de français en DELF (Diplôme d'Étude en Langue Française) et DALF (Diplôme Approfondi de Langue Française), ce sont (1) A1 est niveau de base ou débutant, (2) A2 est niveau intermédiaire, (3) B1 est niveau avancé, (4) B2 est niveau indépendant, (5) C1 est niveau compétent, et (6) C2 est niveau plus-compétent (Tagliante, 2015: 3).

Selon de l'apprentissage d'expression orale, les apprenants de SMA/SMK ont le niveau de base ou débutant (niveau A1). Basée sur le CECR, Conseil de l'Europe (2001: 25), les apprenants qui ont le niveau A1: (1) peuvent comprendre et utiliser des expressions quotidiennes et des expressions simple pour répondre à des besoins réels, (2) peuvent se présenter et présenter quelqu'un, (3) poser des questions aux autres sur eux-mêmes, y compris; ses lieu d'habitants, ses relations, et ce qu'ils ont, ainsi que l'inverse (4) peuvent répondre aux mêmes questions, et (5) communiquer en langage simple lorsque l'autre personne parle lentement et clairement et se comporte de manière coopérative.

Généralement, l'apprentissage du français de SMA/SMK pour les apprenants de la classe X, XI, et XII. Mais à SMK PI Ambarukmo pour les classes X et XI. Basée sur le curriculum de 2013, les apprenants du niveau A1 peuvent dire salutation, se présenter et présenter quelqu'un; y compris son nom, s'âge, son lieu d'habitant, sa nationalité, et sa profession. Les apprenants de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman y participés bien et répondent enthousiasme aux questions de l'enseignant. Ils posent des questions sur la prononciation des mots ou des phrases, quand ils ont de la difficulté à parler français spontanément.

En outre, les méthodes d'enseignement et les supports d'apprentissages ne sont pas assez variés, donc les apprenants ne s'y intéresse pas et s'ennuient. L'enseignant explique plus de leçon dans la classe, et les apprenants sont passifs. De plus, l'enseignant a utilisé plus souvent PowerPoint pour afficher la leçon et ensuite demande aux apprenants de prendre des notes. Ainsi, il a besoin de supports d'apprentissage intéressants et amusants.

Les apprenants ont passé leur temps libre en jouant, par exemple en jouant sur téléphone portable ou d'autres jeux. Les habitudes des apprenants incitent le chercheur à utiliser les jeux comme le support d'apprentissage en classe. C'est pourquoi le chercheur a essayé de choisir une type de média d'apprentissage pour que les apprenants soient plus enthousiastes et plus actifs en classe de l'expression orale à SMK PI Ambarukmo 1 Sleman.

Le jeu de *Ludo* ou *Pachisi* est né en Inde au 6<sup>ème</sup> siècle. Il y a les autres noms du jeu de *Ludo* en plusieurs pays, ce sont *Ludo* (d'Angleterre et d'Asie), *Parcheesi* (des États-Unis), *Parchis* (d'Espagne), et *Parques* (de Colombie). C'est un jeu de société traditionnel qui est joué par 2 à 4 joueurs. Ce jeu oblige les joueurs à courir du début à la fin en utilisant des pièces en fonction de la valeur des dés. Le joueur qui termine le premier est le vainqueur. Les joueurs marchent toujours en avant sans reculer. Mais, si le joueur est dans la même case que l'autre joueur, le premier joueur doit retourner à la case d'origine.

Le jeu de *Ludo* est similaire au jeu de serpent et d'échelle. Il y a utilisé les pions et un dé. Mais ici ce jeu modifié par le chercheur en ajoutant des composants sous forme de cartes de questions auxquelles les joueurs répondent ensuite à l'orale. Ce média soit utilisé pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale à travers une série des images sur la carte de questions afin qu'elle soit organisée en une phrase ou une histoire. Les cartes de questions sont organisées par étapes, des questions faciles, moyennes et difficiles. Ce jeu de *Ludo* est choisi car il est intéressant et amusant.

En considérant sur les problèmes ci-dessus, les buts de cette recherche sont les suivantes.

1. De développer le support pédagogique de jeu de *Ludo* pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta.
2. De savoir la faisabilité du jeu de *Ludo* pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta.

## **B. DEVELOPPEMENT**

La méthode de recherche est une méthode utilisée pour collecter et analyser des données dans la recherche de problèmes. La méthode de recherche utilisée dans cette recherche est la recherche et développement (R&D). Selon Goll, Gall & Borg (dans Nusa Putra, 2015: 84), a expliqué que la R&D de l'éducation est un modèle de développement qui est utilisé pour concevoir le nouveau produit et ensuite l'essayer sur le terrain, et puis l'évaluer et enfin l'affiner les qualités.

Dans cette recherche, le chercheur a développé un produit du support pédagogique de jeu de *Ludo* en utilisant le modèle ADDIE qui se compose de cinq étapes. Ce sont l'analyse des problèmes, la conception du support pédagogique, le développement, l'essai sur le terrain et l'évaluation, qui est développé par Dick et Carry (dans Mulyatiningsih, 2012: 195). Ce modèle peut être utilisé dans le développement de produit tel que les modèles, les stratégies, les méthodes d'apprentissage et le matériel pédagogique.

Les étapes de développement cette recherche ont expliqué comme les suivantes.

#### 1. L'analyse des problèmes

À l'étape d'analyse, le chercheur a fait des observations et posé des questionnaires aux apprenants de la classe X PH 1, dans le but de savoir les problèmes et les besoins des apprenants en matière d'apprentissage du français. Les résultats des besoins des apprenants en questionnaire sont les suivants, (1) les apprenants sont heureux et intéressés du français, mais (2) la prononciation de français est difficile, (3) la compétence de parler et raconter est difficile, (4) l'enseignant utilise souvent de tableau blanc et de PowerPoint, (5) les apprenants préfèrent l'étudié en groupe, (6) ils préfèrent aussi apprendre à utiliser le jeu, alors (7) ils ont besoin des plusieurs jeux pour apprendre le français en classe.

Le chercheur a analysé le curriculum utilisé de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman Yogyakarta. En analyse des compétences, on est connu que la compétence d'expression orale les apprenants de la classe X<sup>ème</sup> est la compétence de base ou niveau A1. Au niveau A1, les apprenants peuvent dire salutations, se présenter et présenter quelqu'un oralement. Ensuite, le chercheur a choisi le thème de donner l'identité dans le développement du support pédagogique.

#### 2. La conception du support pédagogique

Les buts de cette étape sont concevoir de nouveaux concepts et composants de produits, qui sont du matériel, des questions, des guides de jeu, des dessins, de tableau de *Ludo*, des cartes, des couvertures de produits et des accessoires de jeu de

*Ludo*. Le chercheur a réalisé la conception du dessin et du cadre de la carte de questions et de la couverture du produit à utiliser de l'application de *Corel Draw X7*.

Basé sur le tableau de *Ludo* original, le chercheur a modifié ce tableau de *Ludo* en insérant des marques de symbols sur les questions auxquelles les joueurs doivent répondre. Les cartes de questions sont conçues pour être suffisamment intéressantes par des apprenants. Chaque carte a deux côtés, le devant est une question composée de nombres de cartes, de dessins et de questions. Puis que le dos est un fond de type de questions, ce sont le gris pour les questions faciles, le bleu pour les questions moyennes et le rouge pour les questions difficiles.

### 3. Le développement du support pédagogique

Ensuite, le chercheur imprime le dessin pour produire la forme physique du support de jeu de *Ludo*. Un tableau de *Ludo* mesure 29 x 29 cm imprimé du papier ivorie 260. Puis des cartes de questions mesure 8,89 x 6,35 cm totalisant de 48 pièces, imprimées du papier ivorie 260 deux côtés d'avant en arrière. Le chercheur a créé les guides de jeu et les livres du matériel de la même taille sous la forme de petits poches. Les buts sont de permettre aux joueurs de suivre plus facilement et de comprendre le matériel sur les cartes de questions.

La forme de dé mesure 2 x 2 cm et la forme des pions comme la tour *Eiffel* mesure 1,5 x 3 cm totalisant de 16 pièces (4 pièces de rouge, 4 pièces de jaune, 4 pièces de vert et 4 pièces de bleu), imprimée du papier ivorie 230. Toute de jeu est insérée dans une boîte de *Ludo* mesure 15 x 15 x 3 cm, imprimée du papier ivorie 310. L'équipement des jeux de *Ludo* est un plateau de *Ludo*, un livre de matériel,

un guide de jeu, 16 pièces de cartes faciles, 16 pièces de cartes moyennes, 16 pièces de cartes difficiles, 16 pièces de pions et un dé.

a. Le jugement de l'expert du matériel

L'expert du matériel est Monsieur Herman, M.Pd. Il est un professeur du département français, de la faculté de langue et d'art, l'Université d'État de Yogyakarta. L'expert du matériel évaluait de l'aspect de l'apprentissage, la langue et la présentation. Le professeur donne le score de 77 sur 85, le pourcentage de 91% et ceci appartient à la catégorie "très bien". On peut conclure que le matériel du support pédagogique de jeu de *Ludo* est applicable dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale les apprenants de la classe X<sup>ème</sup>.

b. Le jugement de l'expert du média

L'expert du média est Madame Nuning Catur Sri Wilujeng, S.Pd., M.A. Elle est une professeur du département français, de la faculté de langue et d'art, l'Université d'État de Yogyakarta. L'expert du média évaluait de l'aspect de physique, la conception de média et l'utilisation. La professeur donne le score de 184 sur 200, le pourcentage de 92% et cela entre dans la catégorie "très bien". On peut conclure que le support pédagogique de jeu de *Ludo* est applicable dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale les apprenants de la classe X<sup>ème</sup>.

4. L'essai du produit

À cette étape, le chercheur donne les questionnaires aux apprenants de la classe X PH 1 et à l'enseignant pour savoir les scores sur le support pédagogique du jeu de *Ludo*.



a. Les réponses des apprenants

À cette étape, le support pédagogique de jeu de *Ludo* qui a été jugé pas l'expert du matériel et l'expert du média est ensuite essayé sur des apprenants de la classe X PH 1 à SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Les apprenants de 16 sur 21 lycéens (cinq lycéens sont absents) ont ensuite formé chacun des groupes de 4 personnes. Le chercheur a distribué des questionnaires les réponses des apprenants en 16 indicateurs en termes d'aspect de l'apprentissage, le matériel et la forme du média.

Basé des résultats de la réponse des apprenants au support pédagogique de jeu de *Ludo* ont obtenu le score de 1065 sur 1280, le pourcentage de 83%, cela signifie qu'il fait partie de la catégorie "très bien". Bien que ce jeu a obtenu la catégorie "très bien", mais en réalité les apprenants ne sont pas étudié optimale. Cela est dû de limitée des heures de cours, mais la plupart des apprenants peuvent terminer le jeu à l'heure et obtenir de bonnes valeurs.

b. La réponse de l'enseignant

L'évaluation du support de jeu de *Ludo* a fait par Madame Feri Trisianti, S.Pd. Elle est une professeur de français de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. Les buts de ces évaluations sont de connaître la réponse de l'enseignant au support du jeu de *Ludo* pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de SMK PI Ambarukmo 1 Sleman. L'évaluation du média évaluait de l'aspect de l'apprentissage, la présentation du matériel, et la forme du média.

Basée sur la réponse de l'enseignant en 16 indicateurs, le jeu de *Ludo* a obtenu le score de 62 sur 80, le pourcentage de 78%, ce ci fait parti de la catégorie "bien".

De plus, l'enseignant donne le commentaire que le matériel peut être accepté de l'apprentissage, et le jeu de *Ludo* est très intéressant, alors il peut utiliser en classe et augmenter la motivation des apprenants.

#### 5. L'évaluation

Le chercheur a révisé le support de jeu de *Ludo* dans la section sur les écritures et la conception de couleur. Alors le niveau faisabilité du support basé de tous les résultats du jugement d média a obtenu le pourcentage de 84%, cela entre dans la catégorie "très bien". On peut conclure que le jeu de *Ludo* est applicable dans l'apprentissage de la compétence d'expression orale pour les apprenants de la classe X<sup>ème</sup>.

### C. CONCLUSION ET RECOMMANDATIONS

Selon les résultats de la recherche, on peut tirer les conclusions suivantes.

1. Le développement de support d'apprentissage en cinq étapes, ce sont l'analyse, la conception, le développement, l'essai et l'évaluation (ADDIE). Les résultats de ce développement sont le jeu de *Ludo* mesurant 29 x 29 cm équipé de 48 cartes de questions, le livre de matériel, le guide de jeu, 16 pièces de pions, et un dé. Les jeux sont emballés dans des boîtes de *Ludo* en papier ivoire. Le support pédagogique de jeu de *Ludo* est utilisé pour l'apprentissage de la compétence d'expression orale des apprenants de la classe X<sup>ème</sup> dont le thème est donner l'identité.
2. Le jugement de la faisabilité de matériel a obtenu le score de 91%, c'est le score qui appartient à la catégorie "très bien". Le jugement de la faisabilité du média a obtenu le score de 92 %, ceci entre dans la catégorie "très bien".

La réponse d'enseignant a obtenu le score de 83%, cela entre également dans la catégorie "très bien", et les réponses des apprenants ont obtenu le score de 78%, cela fait partie de la catégorie "bien". Basé sur ces résultats de la recherche, on peut conclure que le support pédagogique de jeu de *Ludo* peut être utilisé pour l'apprentissage au lycée à SMK.

En considérant sur les résultats, le chercheur donne les plusieurs recommandation suivants.

1. Pour l'enseignant de français, peut utiliser le jeu de *Ludo* comme le support pédagogique de l'apprentissage de la compétence d'expression orale pour les apprenants de la classe X sur le thème de donner l'identité.
2. Pour les apprenants, peut utiliser le support du jeu de *Ludo* pour faciliter d'apprendre la compétence d'expression orale sur le thème de donner l'identité.
3. Pour les praticiens des médias d'apprentissage, peut juger la faisabilité du support pédagogique de plus variée.
4. Pour d'autres chercheurs, comme référence pour développement du support de jeu de *Ludo*, peut utiliser du matériel varié et des tests du support plus larges.